

**EVOLUCION DE LAS REGLAS
DEL BALONCESTO EN
ESPAÑA**

FCO. JAVIER CASTEJON OLIVA

DILIGENCIA para hacer constar que este trabajo de investigación de fin de carrera ha sido
la aprobación del correspondiente tribunal el día 3 de julio de 1981



EVOLUCION DE LAS REGLAS
DEL BALONCESTO EN
ESPAÑA

Por: Francisco Javier Castejón Oliva.

Director de tesina: D. Javier Sampedro Molinuevo

Instituto Nacional de Educación Física

1981

S U M A R I O

INTRODUCCION.....	Pagina 1
EL TERRENO DE JUEGO: SUS COMPONENTES.	" 3
I.- El terreno y las dimensiones.	" 3
II.- Las líneas de demarcación....	" 4
III.- La canasta.....	" 12
IV.- El balón.....	" 15
FORMACION DE LOS EQUIPOS.....	" 17
I.- Jugadores.....	" 17
LOS JUECES Y SUS DEBERES.....	" 26
I.- Número de jueces y árbitros..	" 26
II.- Deberes de los árbitros y auxi liares.....	" 27
TERMINOS DEL JUEGO.....	" 34
I.- Cuándo se marca cesto.....	" 34
II.- Jugador fuera de juego.....	" 35
III.- Pelota retenida.....	" 37
IV.- Salto entre dos.....	" 40
V.- Suspensión de juego.....	" 42
VI.- Pelota muerta.....	" 44
VII.- Pivote, regate y avance con el balón.....	" 46
VIII.- Duración del partido.....	" 49
IX.- Tiempo o suspensión de juego.	" 52
X.- Tiros libres.....	" 55
VIOLACIONES.....	" 60

FALTAS Y SANCIONES.....	"	72
I.- Falta técnica.....	"	72
II.- Falta personal	"	78
REGLAS POSTERIORES A LAS PRIMERAS		
DECADAS DEL BALONCESTO ESPAÑOL.....	"	88
I.- Situaciones de jugadores y		
árbitros.....	"	88
II.- Regla de los tres últimos		
minutos.....	"	89
III.- Balón en juego.....	"	91
IV.- Reanudación del tiempo de		
juego y cómo se reanuda....	"	92
CONCLUSIONES	"	95
FE DE ERRATAS.....	"	97
GRAFICOS DE LOS DISTINTOS		
CAMPOS.....	"	98
BIBLIOGRAFIA.....	"	111

INTRODUCCION.

No hay duda, que en una comparación sobre hechos acaecidos en el pasado y sobre hechos actuales, con una evolución entre ellos, es difícil de juzgar ya que se puede caer en el error de observar las situaciones pasadas con la mentalidad del presente, sin tener en cuenta las circunstancias que rodearon dicho pasado. Aunque lo que tratamos de analizar en esta investigación, es una posición fija dentro del juego del Baloncesto y que ha sufrido ciertos cambios: el reglamento.

El objetivo de este trabajo, es una recopilación de datos para analizarlos y compararlos en su evolución, de la que posteriormente obtendremos unas conclusiones.

La recogida de datos ha sido mediante el análisis de documentos, por lo que las fuentes que nos ofrecen estos datos son secundarias.

Los documentos que se citan y que se ofrecen en la bibliografía, no varían de autor, puesto que es siempre la Federación Española de Baloncesto, y la F.I.B.A., modificándose solamente las fechas y ediciones de dichos documentos.

Los reglamentos que ofrece la F.I.B.A., salvo casos muy particulares, comprenden intervalos de cuatro años (periodo entre Olimpiada y Olimpiada), excepto los paréntesis correspondientes a la Guerra Civil Española, y II Guerra Mundial. Tenemos que objetar, que nos ha sido totalmente imposible recopilar datos anteriores a 1930, considerando que el Ba-

loncesto se introdujo en España en 1923 por el padre Millán. (según HANSENNE, Manel. "Baloncesto", Publicaciones del COE, 1965, pag. 163).

El análisis ha sido de los datos que se ofrecen respecto al reglamento, sin tener en cuenta, los comentarios que pueda hacer la Federación de dichos datos.

En cada capítulo se ofrecen unos apartados, con sus correspondientes divisiones, al final de las cuales se hace un comentario con una síntesis de la evolución, crítica subjetiva y conclusiones parciales. La crítica se convierte en subjetiva, al no haber encontrado fuentes documentales de personas relevantes dentro del mundo del Baloncesto que hubieran aportado un aspecto positivo a esta investigación. También hemos apreciado la ausencia de variaciones respecto a fuentes bibliográficas, por lo que nos hemos limitado a esta investigación, con base en estos documentos.

El último capítulo contiene la evolución de las reglas que se introdujeron posteriormente a la historia del Baloncesto. Las figuras que se señalan están situadas al final de este trabajo, en ellas se representan los diferentes gráficos de los campos.

EL TERRENO DE JUEGO: SUS COMPONENTES.

I.- El terreno y las dimensiones:

En los reglamentos antiguos, se indica que el terreno de juego será de superficie llana, rectangular y libre de obstáculos. Esto se sigue manteniendo en reglamentos posteriores, y lo único que varía a partir de 1934 es que la superficie será dura, y que hay que evitar los campos de hierba.

Las referencias respecto a las medidas del campo, no contiene excesivas variaciones que sin dar desde el principio unas medidas tipo, si se mantiene dentro de unos límites. Así en el reglamento de 1930 encontramos que las medidas del campo serán de 28 metros de largo por 16 de ancho como medidas máximas y 24 metros de largo por 14 metros de ancho como medidas mínimas. Posteriormente las dimensiones tipo que se ofrecen son 26 metros de largo por 14 metros de ancho, y en las que se admite una tolerancia de más menos dos metros sobre el largo y más menos un metro sobre el ancho, siendo estas medidas proporcionales. Otros reglamentos ofrecen diferentes dimensiones, de este modo en 1935 el reglamento indica que el terreno de juego tendrá unas dimensiones máximas de 28,67 metros de largo por 15,25 metros de ancho, y unas dimensiones mínimas de 18,30 metros de largo por 10,67 metros de ancho y contiene una nota en la que se dice que por acuerdo de los capitanes estas dimensiones pue

den ser variadas.

Posteriormente, como el Baloncesto se juega en pistas cubiertas, en el reglamento de 1960, se dan las normas sobre la altura del techo y la iluminación. Esta altura será como mínimo de siete metros, y la iluminación será uniforme sin que la luz entorpezca la visión del jugador que tira a cesto.

Comentario:

Observamos, que las medidas no sufren grandes variaciones, salvo en el reglamento indicado anteriormente en el que se dan unas medidas mínimas demasiado pequeñas para la práctica del Baloncesto, respecto a como lo entendemos hoy día. Por supuesto que la referencia que dice que las dimensiones pueden ser variadas por acuerdo de los capitanes de los equipos, es muy utópico, pues se supone que los campos tendrían ya una construcción previa al partido.

II.- Las líneas de demarcación:

En todos los reglamentos, salvo alguna excepción, la distancia de la línea de demarcación a los obstáculos externos más próximos, será de un metro. Sin embargo, en el reglamento de 1934, se permitía que el obstáculo estuviese como muy cerca a 0,91 metros. Hoy se mantiene la distancia de un metro indicado anteriormente.

La distancia de las líneas de demarcación hasta los espectadores, es y era de dos metros; pero en

el mismo reglamento señalado anteriormente, el espacio marginal aumenta a 3,05 metros, y en el reglamento de 1936 esta distancia se reduce a un metro.

Cuando no se cumplen estas medidas de margen, dentro del terreno de juego se debe de pintar una línea fina a un metro de la línea de demarcación. (ver figura 1).

En el reglamento de 1952, se dice que ningún jugador de cualquier equipo se encontrará a menos de un metro del jugador que va a efectuar el saque, y para ello se pintaba esa línea delgado dentro del terreno de juego.

Comentario:

Observamos, que en el reglamento de 1952, la línea interna era para mantener la distancia sobre el jugador que sacaba, y no como se entendió más tarde, que esta línea se colocaba para evitar que en campos con dimensiones reducidas, el jugador que sacase de banda viese coartados sus movimientos, por encontrarse cerca de él los obstáculos exteriores, y se diese por ello una ventaja a la defensa a la hora de presionar este pase.

Una de las medidas que más ha variado es la del círculo central. Este círculo, por supuesto se sitúa en el centro del terreno de juego. Hasta 1949, el círculo central tenía un radio de 0,60 centímetros, y estaba dividido por una línea paralela a la de la

línea de fondo, y que se prolongará hasta las líneas laterales. A partir de esa fecha, además de es círculo se sobreponia otro círculo de 1,80 metros de radio, que señalaba el límite donde se podian poner los jugadores que no intervenian en el salto entre dos. En 1960 el círculo que queda es el de 1,80 metros de radio, desapareciendo el círculo menor, con una división del círculo por una línea que es paralela a la de fondo, pero que no llega hasta las líneas laterales; sin embargo, en estas líneas laterales y en el centro de ellas, donde antes llegaba la prolongación de la línea central, se ponen una líneas de sólo 10 centímetros de longitud (figura 2). A partir de 1968, se vuelve a la prolongación de la línea central hasta las líneas laterales, manteniendo constante las medidas del círculo central. Y a partir del año 1972, esta línea que llega hasta las líneas laterales se prolongan por fuera del campo 15 centímetros, dejando definida la pista delantera y la pista trasera. Estas medidas se mantienen hasta hoy. (ver figura 3).

Comentario:

Observamos que la evolución de las medidas del círculo central han consistido en aumentar el radio de este. Se considera lógico, pues con las medidas antiguas, cualquier jugador podia entorpecer la acción normal de los jugadores que intervienen directamente en el salto entre dos. Y además los

jugadores que intervienen en esta salto, no tendrían un espacio suficiente para su maniobra en el salto.

Las sucesivas idas y venidas en la prolongación de la línea central no las encontramos como lógicas, ya que se está dividido el campo con una línea prolongada, será una mejor referencia para el árbitro y jugadores a la hora de guiarse y situarse en el campo.

Otro apartado que ha sufrido grandes variaciones, ha sido el area de tiros libres. Este área está limitada por dos líneas que salen de la línea de fondo y coinciden, en los reglamentos antiguos con un círculo, y en los más modernos con los extremos de la línea de tiros libres que es paralela a la de fondo. En un principio, las líneas laterales eran perpendiculares a la línea de fondo, median 3,35 metros de largo cada uno, y estaban separadas entre sí por 1,83 metros. A los extremos de estas líneas, se encontraba un círculo incompleto, que también era de radio 1,83 metros, y en el centro de este círculo se encontraba la línea de tiros libres, paralela a la línea de fondo y de 0,50 metros de larga, (ver figura 4), con lo que esta línea se encontraba a unos 5,18 metros de distancia de la línea de fondo. En el reglamento de 1934, estas medidas se redondean a 1,80 metros para las se-

paraciones entre las líneas perpendiculares a la de fondo y el radio del círculo, y se completa con 5,20 metros la distancia entre línea de tiros libres y la línea de fondo, de ahí viene la denominación popular de "bombilla" para esta zona. En el año 1949, estas medidas se ven alteradas, y así la distancia existente entre las líneas laterales de la zona de tiros libres, se encuentra en 3,60 metros, es decir, el doble de la que existía hasta ese momento, y se prolongaba hasta la línea de tiros libres, coincidiendo de esta forma en el extremo, las líneas laterales y de tiros libres y el círculo en su mitad, el cual seguía manteniendo sus medidas. Ahora la forma del área era una U. (ver figura 5). A partir de 1960, las medidas vuelven a variar y el área de tiros libres se asemeja a un trapecio, de forma que la base mayor se encuentra en la línea de fondo y mide 6 metros, dirigiendo sus lados hacia la línea de tiros libres, que será su base menor y que mide 3,60 metros, que también será esta última medida el diámetro del círculo. (Ver figura 6). Estas últimas medidas son las que se mantienen hoy en día.

Comentario:

Las variaciones de las distancia entre líneas laterales, por un parte son o van unidas a la regla de los tres segundos que veremos más adelante, y por otra parte viene dado a que al en-

contrarse un jugador en el borde de este área y recibir un balón, se encontraría muy cerca del aro, que con mucha oposición que tuviese, podía efectuar canasta, por lo que sería favorable a el ataque; además, si un jugador cortaba por esta zona no tenía grandes problemas con el tiempo limitado que tuviese, pero al aumentar la distancia y además limitar el tiempo de permanencia en dicha zona, el equipo que estuviese atacando se vería obligado a efectuar esos cortes con más rapidez. Además, y como comentaremos seguidamente, los jugadores que se encontrasen en el rebote a la hora de tirar tiros libres, estarían demasiado cerca del rebote.

Dentro de las áreas de tiros libres, en sus demarcaciones laterales, se colocan los jugadores para los posibles rebotes en los tiros libres. En un principio, estas demarcaciones no existían, y los jugadores podían colocarse alrededor de estas líneas laterales de la zona de tiros libres. Pero a partir de 1935, se coloca en los tableros una H y una V en cada lado del aro, de forma que el lado en donde estaba la H correspondía con el lado de la zona en el que se colocaban los jugadores en el rebote de un lanzamiento de tiros libres. Esta H se refería a los jugadores de casa, y el lado donde estaba la V correspondía al lado de la zona donde se colocaban los jugadores visitantes

a la hora del rebote en los lanzamientos de tiros libres.

A partir de 1949, la situación de los jugadores en la ejecución de los tiros libres se marcan con unas líneas que a su vez demarcan unos pasillos y que son de una anchura de 90 cm., y que se marcan con esa medida a partir del punto de proyección del tablero sobre el suelo (a 60 cm. de la línea de fondo). Estos lugares se marcaban alternativamente con la letra L para el equipo local, y V para el visitante.

A partir de 1952, cambian las medidas de forma que el punto de proyección del tablero sobre el suelo va a estar a una distancia de 1,20 metros y los pasillos de tiros libres, se marcan con las letras A y B de forma alternativa, y en lugares próximos a los cestos. La situación A, la ocupará el equipo que tiene derecho a elegir canasta, (ver figuras 7,8,9).

A partir de 1960, la colocación en estos pasillos varía. Así, la línea que está más cerca de la línea de fondo, y que es el margen que delimita el primer pasillo de tiros libres junto con otra línea que está separada de esta a 90 centímetros y la siguiente señal que delimita el segundo pasillo de tiros libres estará a otros 90 centímetros de la última señal indicada. La característica de la primera señal, es que es una prolongación de la

perpendicular trazada, y la confluencia del aro y del tablero. La colocación en el primer pasillo de tiros libres -contado a partir de la línea de fondo- era de dos jugadores adversarios del que lanzaba los dos tiros libres, uno frente a otro; en el segundo pasillo se colocaban dos compañeros del que lanzaba, y en el tercer pasillo otros dos adversarios del que lanzaba; ésto se mantiene hoy en día, variando únicamente las medidas de los pasillos que se reduce a 85 centímetros el segundo pasillo.

Comentario:

La idea original de que se podían colocar como quisieran los jugadores, podía servir para que en algún rebote de tiros libres se pudiese dar alguna susceptibilidad para que el jugador que lanzaba los tiros libres, fallara el último tiro libre a propósito para que algún compañero bien situado metiera el rebote; además, no se establece un mínimo de jugadores en este mismo rebote.

Cuando más adelante, se hace poner en los tableros una V y una H, se podía dar más la situación anterior, porque de esta forma el jugador en el último tiro libre podía tirar a fallar para que el balón cayese en el lado de sus compañeros y así obtener dos puntos más.

Cuando en 1949, lo que se hace es colocar de forma alternativa una L y una V en el suelo y en los pasillos de tiros libres sigue dándose la situación de ventaja para el jugador compañero del que lanza los tiros libres, porque en uno de los lados éste

compañero se encuentra mejor situado a la hora del rebote, y además el número total de jugadores que por lo visto pueda haber en el rebote fuera de cinco, tres del equipo que lanza el tiro libre, y dos del equipo contrario.

Con las modificaciones de 1960, que todavía hoy se conserva, los jugadores del equipo que no lanza tiros libres se colocan en los lugares más próximos y más alejados en las líneas laterales, y los compañeros del que lanza, en los lugares intermedios; si a esto añadimos que las líneas se encuentran inclinadas hacia el centro, no se da una clara ventaja a los jugadores del rebote, aunque los más próximos a la línea de fondo tienen una ligera ventaja, razón por la que estamos de acuerdo debido a que los tiros libres se efectúan en contra de los jugadores de ese equipo. (ver figura 10).

III.- La canasta:

Dividamos en un principio, la canasta en tres parte: el aro, el tablero y los soportes para los cestos.

Los tableros no han sufrido grandes variaciones en sus medidas, pero sí en cuanto a su estructura. Las medidas antiguas eran de 1,83 centímetros de largo por 1,22 centímetros de ancho; hoy en día miden 1,80 centímetros de largo por 1,20 de ancho.

Su estructura, en un principio se exigía que fue

se de madera, pero a partir de 1952 el material que se pide será de madera dura o de un material transparente, siguiendo esta norma hasta nuestros días.

El tablero comenzó pintado de blanco, y a partir de 1952, el tablero si es de madera se pinta de blanco, y si es transparente no tendrá ningún color salvo las demarcaciones que veremos más adelante. En esta fecha de 1952, se introduce una variante importante, que es un recuadro que se coloca en el tablero con su borde inferior a nivel del aro, cuyo borde medía 61 centímetros, y los bordes laterales medían 46 centímetros. En los tableros de madera se pintaban de color negro, y blancos en los tableros transparentes. En 1960, las medidas de este rectángulo varían, pues serán de 59 centímetros para las líneas horizontales y de 45 para las verticales.

A partir de 1952, el tablero llevará marcado su borde externo con una franja de cinco centímetros de anchura, de color negro para los tableros de madera, y blanco para los tableros transparentes.

Comentario:

La fluctuación de las medidas del tablero, no ofrecen interés en sí, lo que sí que ofrece interés es el recuadro pequeño que se marca en el tablero, pues mediante éste se dan unas referencias a la hora de los tiros a canasta, por lo que será una ventaja para el ataque. (ver figuras 11 y 12).

Los soportes del tablero deben mantener a éste to talmente perpendicular al suelo y paralelo a la línea de fondo. Hasta 1934, la distancia del tablero al suelo era de 2,70 metros, pero a partir de esa fecha esa medida se alarga en cinco centímetros, con la única variación de que en 1935 esa distancia era de 2,74 metros.

La distancia de los soportes de la canasta a la línea de fondo, ha supuesto variaciones; en un principio el tablero estuvo separado 0,61 centímetros de la línea de fondo y los soportes, con lo que estos últimos coincidían en el mismo punto, aunque en modelos más antiguos se permitía que el soporte y el tablero formasen un todo, con lo que se encontraban éstos dentro del terreno de juego. (ver figuras 13 y 14). A partir de 1934, los soportes se colocan fuera del campo y a 40 centímetros de la línea de fondo y pintados de oscuro. En 1940, se indica que el tablero esté a 60 centímetros de la línea de fondo (en su proyección con el suelo). En 1949 se recomienda que se vayan ampliando las distancias de la proyección del tablero sobre el suelo y la línea de fondo; esta distancia llega a 1,40 metros. En el año 1952 se vuelve a reducir la distancia a 1,20 metros manteniéndose hasta hoy día. Lo que si se recomienda para 1976, es que los soportes estén separados a un metro de la línea de fondo.

Comentario:

Que la distancia del tablero al suelo, en un prin

cipio, fuese de 2,70 metros, no tiene ningún significado porque la distancia del aro al suelo, como veremos, se ha mantenido siempre igual.

Las distintas evoluciones que han ido sufriendo los soportes, ha sido para mejorar el juego, ya que en una época determinada los soportes se encontraban dentro del terreno de juego, por lo que puede darse a entender que los jugadores podían pasar por detrás de la canasta sin salirse del terreno de juego. Hasta que se ha llegado a mantener los soportes a una distancia prudencial de la línea de fondo no se ha podido dar una seguridad en las penetraciones a canasta. Lo ideal es que las canastas estén colgadas del techo.

Los cestos lo componen el aro y la red. El aro se ha mantenido siempre con un diámetro de 45 centímetros. Normalmente se pintan de naranja o negro, aunque actualmente solo se permite de color naranja.

La distancia del aro al suelo es de 3,05 metros. Como se ha dicho anteriormente existen también las redes que prácticamente carecen de importancia respecto al juego.

IV.- El balón:

No hay duda de que debe ser redondo, en un principio su perímetro era de 0,75-0,80 metros, y su peso estaba comprendido entre los 560 y 650 gramos llegando hasta hoy día en que su peso se encuentra entre 600 y 650 gramos, y las medidas del perímetro

entre 0,75 y 0,78 metros. La presión del balón hasta 1960 se recomendaba que fuera de 13 libras, y a partir de esta fecha la presión debe ser tal que soltado el balón a una altura de 1,80 metros despues de botar alcance 1,20 metros, manteniéndose hasta nuestros días.

Los apartados del aro y el balón no ofrecen ningún comentario puesto que las medidas del balón están claramente proporcionadas a las medidas del aro, y la altura del aro es más o menos adecuada para un desarrollo armónico del juego.

FORMACION DE LOS EQUIPOS

I.- Jugadores:

El juego del Baloncesto se basa en el enfrentamiento de cinco jugadores contra otros cinco jugadores para obtener el máximo de puntos dentro de las reglas que rigen al Baloncesto.

La vestimenta de cada equipo debe ser tal, que no confunda al equipo contrario ni a los árbitros; en caso de igualdad, antiguamente cambiaba de indumentaria el poseedor del terreno; sin embargo, ahora el que debe cambiar es el equipo visitante.

Anteriormente, la numeración de cada jugador podía ser cualquiera, ya que no se especificaba nada, pero a partir de 1940, los números 1 y 2 no se podían llevar porque podían inducir, y pueden inducir, a error.

Comentario:

Creemos que los números 1 y 2 no se deben de llevar porque se pueden confundir con la señal de un tiro y de dos tiros. El número 3 se puede confundir con la señal de penalización de zona, o con la señal actual de tres tiros. Lo que es menos comprensible, es porqué no se puede llevar el número cero, ya que parece no involucrar confusión alguna con otras señales.

Como hemos dicho al principio de este primer punto, el partido se juega entre 10 jugadores, cinco por cada bando. Antes de 1933, en caso de que un e-

quipo no pudiera seguir jugando por no tener esos cinco jugadores en el campo, automáticamente perdía el partido por decisión. A partir de 1933, un equipo que no podía tener cinco jugadores en la pista debido a lesiones, expulsiones etc. podía continuar en el juego hasta su terminación, aunque se tenía la facultad de poder retirarse del juego si se encontraba en esa situación. Desde 1960, un equipo no puede continuar en juego si se queda con un sólo jugador en el campo. En este caso el tanteador queda a favor del equipo que mantenía los cinco jugadores en pista, si su tanteo era a favor se mantenía, y si era en contra ganaba el partido por dos a cero. A la hora de empezar el partido siempre tiene que haber obligatoriamente cinco jugadores por bando; en caso contrario pierde el equipo que no tenga sus cinco jugadores en pista, al comenzar la primera parte, y no así al comienzo de la segunda y en los periodos extras. Esta norma se hace patente a partir de 1934, pues antes se podía empezar el partido con cuatro jugadores.

Los suplentes son los jugadores que pueden reemplazar a los jugadores que se encuentran en juego siempre que éste lo requiera y no hayan sido expulsados antes, bien por falta descalificante o por tener su cupo de faltas completo. A lo largo de la historia del Baloncesto ha variado el número de suplentes que puede tener un equipo. Hasta 1933, se podían presentar los suplentes necesarios; en esta fecha, solo se permitían dos suplentes por equipo; hacia 1940, el número de su-

plentes se aumenta en cinco, y a partir de 1949 vuelve a aumentar hasta siete. Desde 1972, el número de jugadores que puede inscribir un equipo es de diez, siempre y cuando todos los jugadores posean la misma licencia, salvo en torneos en que se disputen más de cinco partidos, o en torneos en que los equipos se pongan de acuerdo, en cuyo caso el número de jugadores puede aumentar a 12. En nuestro país, en categoría absoluta, los jugadores que pueden ser inscritos son diez, pudiendo verse incrementada esta cifra hasta 12 por dos jugadores pertenecientes a la categoría inmediatamente inferior del mismo equipo.

La forma de realizar las sustituciones, antiguamente, se podían realizar cuando el balón estaba fuera de juego, presentándose el suplente ante el juez árbitro indicándole al jugador al que va a sustituir, no pudiendo ser reemplazado el sustituto antes de haber jugado. A partir de 1934 el sustituto se presenta previamente al anotador el cual, cuando la pelota está muerta permite la substitución, despues en el campo debe presentarse al árbitro; cuando pide el cambio la dará al anotador su nombre y apellido. En 1952 se indica que el jugador permanecerá fuera del terreno de juego hasta que el árbitro le deje entrar a él. En 1960, cuando va al anotador debe de estar listo para jugar inmediatamente, efectuando el cambio cuando el balón está muerto y el reloj para-

do, sin poder cambiarse con el jugador que va a efectuar el salto entre dos o lanzamientos de tiros libres, salvo en las variaciones que ahora veremos. Así en caso de expulsión o lesión puede efectuarse el cambio en esos dos últimos casos. Y además en el caso de tiros libres, podrá cambiarse con el que lanza, si pidió el cambio antes de poner el balón en juego para el último o único tiro libre.

Por tanto, los casos en que se puede pedir cambio son siempre que pite el árbitro y el equipo que pide cambio tenga posesión de balón, excepto que en caso de no tenerlo, se haya pedido un tiempo muerto, o haya pedido cambio el otro equipo, o en un salto entre dos, o en cualquier tipo de falta.

Hasta 1935, el número de veces que un mismo jugador podía salir al campo era de dos. Sin embargo a partir de esta fecha, el número de veces aumenta a tres, y por último el número de veces se hace ilimitado a partir de 1940. Siempre que vuelve al terreno de juego, lo hace con el mismo número de faltas y puntos, que cuando lo abandonó.

En un principio, hasta 1940, los jugadores tenían unos puestos definidos de juego, eran el centro, dos defensas y dos delanteros, y en caso de algún cambio por alguno de estos jugadores, era para ocupar su mismo puesto.

El tiempo que requieren los jugadores para efectuar un cambio ha ido variando. Hasta 1940, el tiempo que se daba para efectuar un cambio, era el estrictamente necesario. Sin embargo, a partir de 1940, el tiempo que se tiene para efectuar un cambio es de 30 segundos, ya sea para uno o más jugadores; en caso de usar más tiempo del previsto, se cargaba un tiempo muerto al equipo infractor. A partir de 1960, el tiempo se ve disminuido a 20 segundos, siguiendo vigente hasta hoy, además unido a que en caso de usar más tiempo del necesario se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. En caso de lesión, en 1940, se esperaba dos minutos para que se recuperase el jugador, hoy en día ese tiempo se ha visto reducido a un sólo minuto.

Comentario:

Cuando en un principio, el juego se podía comenzar con cuatro jugadores, se daba una situación comprometida, pues en caso de que ese equipo tuviese inscrito a todos sus jugadores, podría presentarse alguno durante el partido y poder ganarlo. El que hoy en día no esté permitido comenzar el partido si no están los cinco jugadores en pista, previa espera, nos parece lo más acertado, pues cada equipo y sus jugadores tienen una responsabilidad comprometida. Lo que nos parece también acertado, es que en caso de que un equipo viese disminuido sus efectivos hasta uno en el

campo pueda seguir jugando, pues el equipo contrario tiene derecho a jugar; además si un equipo ve que el tanteo le es muy adverso, con completar el número de faltas para todos sus jugadores puede perder el partido con un tanteo inferior al que le acarrearía en caso normal, con todos los jugadores en el campo, este caso en especial tendría que ser más sancionado.

Que en un principio, el número de suplentes no estuviese limitado, y que más tarde se viese limitado a dos, son los extremos a los que creemos que no hay que llegar. El número ideal de inscritos en acta es difícil de precisar, aunque estarían entre esos diez y doce; pero el que se limite el número de inscritos en la Federación no creemos que sea lo adecuado, pues es un número de individuos corto en caso de unas pocas lesiones que llevaría consigo una merma a la hora del juego.

Las sustituciones, creemos que deben realizarse, siempre que se tenga posesión de balón, cuando éste esté muerto y en posesión del que pide el cambio, y en caso de faltas, tiempos muertos y salto entre dos, pues es el momento en que se pierde menos armonía en el juego, ya que se da un intervalo grande de tiempo, salvo en el caso de que el que pida cambio tenga posesión de balón, pues se pierde rapidez, pero como esa rapidez va en beneficio del que tiene posesión de

balón, que es además el que pide el cambio, no se pierde tal rapidez para los demás jugadores. Según especifican los reglamentos antiguos, se podía pedir cambio con el balón en juego, pero gracias a Dios esto no ocurre hoy en día. Sin embargo no parecería mala idea que los cambios se efectuasen en cualquier momento del juego, pero sin parar ni el balón ni el reloj, aunque tendría que llevarse un gran control por parte de los jueces auxiliares de mesa, y tendría el handicap de que no es un terreno grande, el de Baloncesto.

El comentario al tiempo destinado para efectuar el cambio, podría reducirse a lo comentado anteriormente, es decir, que se pudiese cambiar en cualquier momento, sin necesidad de parar el reloj, ni al balón. Lo ideal es que el tiempo para la sustitución sea el mínimo, pues son siempre paradas en el juego.

El capitán, sin duda, es el representante del equipo dentro del campo. En un principio, tenían diversas funciones, así, era el encargado de facilitar los nombres a los anotadores, números y posiciones de los jugadores, encargándose de notificar los cambios al árbitro y anotador.

A partir de 1952, estas normativas desaparecen, y la función que tiene es dirigirse al árbitro en caso de alguna duda o para hacer alguna apre-

ciación. De esta forma, los demás jugadores no podrán dirigirse al árbitro, salvo en el caso de un cambio para decirle al árbitro a qué jugador sustituye. A partir de 1960, se tiene en cuenta que el capitán puede ser sustituido, por las razones que sea, y en ese caso le dirá al árbitro principal, el jugador que queda como capitán dentro del terreno de juego.

En esta situación no hacemos comentarios.

El entrenador se define principalmente en 1960. Así, se dice que llevará prenda deportiva que le reconozca como miembro de dicho equipo; sin embargo, ya antes existe su figura porque es el que se encarga de los cambios y de los tiempos muertos. Actualmente es el encargado de facilitar al anotador los nombres apellidos y número de los jugadores, además notificará al anotador y al árbitro los cambios de numeración que se den durante el en cuentro. A partir de 1976 el encargado de solicitar el cambio es el jugador y no el entrenador; también es encargado el entrenador, de indicar en la anotación quién es el capitán.

Desde el 1972, se define la figura de entrenador ayudante, que como el entrenador principal también estará inscrito en el acta, y en caso de que falte éste último, podrá el ayudante encargarse de sus funciones.

Comentario:

Es extraño que antes no se hubiera definido ninguna norma respecto al entrenador, pues es una figura importante en la dirección del equipo, por lo tanto es lógico que tenga sus funciones consideradas y reglamentadas.

LOS JUECES Y SUS DEBERES

I.- Número de jueces y árbitros:

Hasta 1933, la composición de jueces y árbitros era de: un juez árbitro, un juez auxiliar, dos cronometradores, dos anotadores y dos árbitros de línea.

A partir de 1933, el cargo de juez auxiliar des aparece y desde 1934 hasta 1940, solamente existe un árbitro, un anotador y un cronometrador. Sin embargo, en el reglamento de 1935 existen un árbitro, un juez, dos cronometradores y dos anotadores.

A partir de 1940, el número de árbitros aumenta a dos, y siguen existiendo las figuras de un cronometrador y un anotador. Desde 1960 hasta hoy día, existe el mismo número de jueces que existían en 1940, y además se le añade la figura del encargado de la regla de los 30 segundos.

Comentario:

La medida anterior a 1933, consideraba un número excesivo de jueces, puesto que al juego no le hacía falta tantas personas que controlaran el partido; así la existencia de dos cronometradores hacía difícil la toma del tiempo porque era necesario una gran coordinación entre ellos; en el caso de los dos anotadores, creemos que con la existencia de uno sólo es suficiente para llevar el tanteo. No comprendemos las figuras de los árbi-

tros de línea para un campo de juego de unas dimensiones relativamente reducidas.

En 1934, la medida de reducir solamente a un árbitro como controlador del juego la encontramos un tanto disminuida, pues como en el Baloncesto existe un porcentaje elevado de rapidez en el desplazamiento del juego, el árbitro podría encontrarse en una situación poco adecuada para observar la jugada. La reducción a un cronometrador y un anotador, las consideramos suficientes para las funciones que realizan, ya que en el caso de alguna duda, se pueden apoyar uno en el otro.

Se da la paradoja de que para el año 1935, en el campo sólo existían un árbitro y un juez ayudados por dos cronometradores y dos anotadores siendo esta fórmula predecesora de las normas actuales, aunque seguía teniendo un número excesivo para las funciones de cronometración y anotación.

La norma actual de dos árbitros, es la que consideramos más ideal, puesto que consideramos que es un número suficiente para llevar a cabo una tarea con resultados positivos respecto a la evolución del juego.

II.- Deberes de los árbitros y auxiliares:

En la norma anterior a 1933, el árbitro principal era el que tenía un poder mayor de decisión sobre los demás jueces, siendo éstos meros auxiliares. Este juez principal era el encargado de

recoger la licencia de los jugadores que interve-
nían en el partido, de poner la pelota en juego,
decidía cuando estaba en juego o muerta, señalaba
el tanto registrado, acusaba las infracciones com-
etidas y suspendía el juego si era preciso. Po-
día asumir por diversas circunstancias los deberes
de los otros jueces, con derecho a designarlos. Al
final de la primera parte y del partido, daba el
resultado de viva voz. Una vez terminado el partido
su tarea había terminado. También estaba encarga-
do de descalificar a los jugadores, inspeccionar
el terreno, los balones, equipamiento de los juga-
dores, etc. Tenía, según el reglamento, un poder
elástico pues podía decidir sobre casos imprevistos
no especificados en el reglamento. Estaba autori-
zado para penalizar la conducta de los jugadores y
de los espectadores. Sus fallos eran inapelables,
y en caso de que cada árbitro señalase cosas dis-
tintas, prevalecía el castigo más severo. Era el
encargado de designar con la mano la falta y nú-
mero del jugador que la cometió; también señala-
ba los tiros libres a ejecutar.

El juez auxiliar tenía un cometido similar,
ayudando al árbitro principal, y encargándose de
informar a los anotadores sobre las decisiones del
árbitro principal.

En 1933, desaparece el artículo que indica que
las decisiones del árbitro son inapelables, así
como que prevalece la falta más grave. En 1940
vuelve a aparecer.

A partir de 1960, el árbitro, sin especificar en el reglamento cual, se encarga de cómo van equipados los jugadores, señala el reloj oficial del partido y revisa si se cumplen los requisitos para la mesa. El árbitro principal es el encargado de poner el balón en juego al principio del partido; en caso de no haber acuerdo con su compañero sobre la validez de un tanto, el árbitro principal será el que decida. Se encarga de decidir sobre las diferencias que puedan existir entre anotador y cronometrador durante el partido. Al final del tiempo y de los periodos extras, es el encargado de constatar si el resultado que señala el acta del partido es el correcto. Sigue en vigor la regla del poder elástico para adoptar normas sobre lo que no se especifica sobre el reglamento. En 1952, se explicaba que el árbitro pitaba para tomar una decisión excepto después de canasta convertida. Cuando un jugador tenía que sacar de banda, el árbitro se debía encargar de darle el balón.

Lo comentado a partir del año 1960, prevalece hasta hoy en día, añadiéndose además, que en caso de algunas reglas que necesiten un tiempo determinado, su conteo lo harán silenciosamente; lo que desaparece es que el árbitro no tiene autoridad para anular las decisiones del otro, sino que en caso de señalar dos infracciones distintas prevalece la penalización más grave, sin impedimento de la doble falta.

Comentario:

Creemos justificadas las especificaciones que hace el reglamento para los deberes y obligaciones de los árbitros. Vemos que la evolución de estos deberes y obligaciones no han limitado en exceso sus decisiones. En lo que menos estamos de acuerdo es en el poder elástico que se le otorga al árbitro, puesto que se le deja en sus manos que tome decisiones sobre casos que pueden causar alguna duda y que no se especifica en el reglamento, ya que éste ha de estar previsto y no dejar al libre albedrío la posible influencia subjetiva que pueda posibilitar el árbitro, y que por las circunstancias del juego puedan ser importantes.

En cuanto al anotador, como antiguamente había dos, uno de ellos era declarado oficial. Los dos anotaban lo mismo dándose información continua entre ellos de lo que acontecía, y en caso de que existiese alguna discrepancia, lo debían notificar inmediatamente al árbitro principal decidiéndose éste, en caso de que tuviese pruebas, por uno de ellos; en caso de no tener estas pruebas se decidía por el anotador oficial. Como a partir de 1940 solamente existe un anotador, éste será el encargado de anotar nombres y apellidos de los jugadores, con sus números de camiseta y número de licencia. Es el encargado de anotar los puntos muertos, las faltas personales y técnicas de los componen-

tes de los equipos. Anotará el tanteo de forma arrastrada, tanto de canastas en juego, como de los tiros libres. Es el encargado de notificar cuando un jugador cumple su cupo de faltas, también se encarga de notificar los cambios que se realizan. Posee una señal para llamar al árbitro, pero ésta no suspende el juego.

El cronometrador es el encargado de llevar el tiempo. Antiguamente tenía que indicar el término de cada cuarto, medio o final de juego. La forma de poner el reloj en marcha, a partir de 1934, era cuando el árbitro pitaba; debía tener el cronómetro sobre la mesa. En el año 1935, cuando se quería saber el tiempo de juego se le tenía que pedir permiso al árbitro.

Después de 1949, el cronometrador es el encargado de estar atento de la hora de comienzo en cada media parte; se encarga de avisar al árbitro principal cuando faltan tres minutos para que comience cada media parte, para que el árbitro a su vez lo notifique a los equipos. La misma operación realiza con el anotador pero dos minutos antes de empezar. Debe llevar el registro del tiempo de juego cada vez que se para éste. Ha de tener un cronómetro auxiliar que se pone en marcha cuando da comienzo el tiempo muerto, y avisará cuando termine éste. Tiene la misión de avisar con su señal cuando termine cada periodo, y en caso de que no funcione o no fuera oído, tendrá que noti-

ficarlo al árbitro por cualquier otro medio, y si es necesario entrando en el campo; en caso de que se produzca una falta o una canasta cuando se oye la señal de finalización del partido, serán consultados este cronometrador y anotador por el árbitro principal, para que se decidan si cuando terminó el tiempo, el balón iba por el aire en caso de cansta, o si se pitó la personal antes de la señal de final del partido. En caso de no estar de acuerdo, el tanto es válido y la personal se anota.

Comentario:

Solamente señalar que en la última situación descrita anteriormente, se les deja un poder de decisión al cronometrador y al anotador, que consideramos fuera de lugar, puesto que en caso de cronometraje manual, el cronometrador no puede estar atento a lo que ocurre al final del partido en el campo, y a utilizar la señal para la finalización del partido. En caso de cronometraje automático esta situación se considera zanjada pues el cronometrador no tiene porque poner toda su atención en el reloj. En las situaciones de canasta válida o no al final del partido, creemos que debe ser el árbitro el que decida la validez o no de estos dos puntos, ya que puede oír la señal indicada por el cronometrador, y a la vez ver lo que ocurre en el campo.

Consideración aparte merecen los árbitros de línea que existían antiguamente. Tenían la misión de avisar al árbitro, levantando su bandera, cuando una parte del balón o jugador tocaba las líneas límite o la parte exterior del campo. Esta figura desaparece pues creemos que con dos árbitros de campo no es preciso la colaboración de estas personas, ya que podrán apreciar sin necesidad de éstos, lo que acontece en las distintas situaciones.

En 1960, aparece el encargado de los 30 segundos que simplemente se encarga de manipular un reloj que lleva este tiempo; la señal de este encargado hace que el balón quede muerto.

TERMINOS DEL JUEGO.

I.- Cuándo se marca cesto:

Se considera cesto, cuando la pelota pasa por el aro en su parte superior, y atraviesa o permanece en la red. El aro, al ser un círculo, puede darse la posibilidad de que el balón pase por debajo. Antes de 1976, cuando se daba esa situación, ni se paraba el juego, ni se contaba cesto. A partir de 1976, cuando el balón se introduce por debajo del cesto, era y es considerado como algo accidental, y esa situación se resuelve quedando el balón muerto y reanudándose el juego con un salto entre dos en la línea de tiros libres más cercana; pero en caso de que se introdujera deliberadamente, el balón quedaba muerto y el juego lo reanuda un jugador del equipo contrario, sacando de banda.

El valor del cesto es de dos puntos durante el juego, y de un punto en cada tiro libre.

Comentario:

La primera consideración que hacemos, es en el apartado en el cual el balón permanece en la red. Si ocurre de forma accidental, puede valer, pero si la red es la encargada de ese cometido, se convertiría el juego en jugadas pausadas, retardando la puesta en juego del balón. Por tanto, lo que tiene que ocurrir es que el balón atraviere la red.

Cuando ocurre que el balón pasa por debajo del

aro de forma accidental, creemos más adecuada la forma antigua, es decir, que el balón siga en juego; y no la forma actual en la que el balón se pone en juego mediante un salto entre dos, haciendo el juego más lento.

En caso de que el balón penetre por debajo del aro de forma intencionada, si creemos que debe de ser sancionado, pues por este medio se puede buscar una consecución de seguir el juego fácil para obtener una canasta.

II.- Jugador fuera de juego:

Durante todo el tiempo, cuando una parte del cuerpo del jugador toca las líneas de banda o fondo, o la parte exterior del campo, es considerado fuera de juego. Este hecho le ocurre lo mismo al balón, de forma que si el balón también toca a un jugador que está fuera de juego, se considera a aquel fuera de juego también. En 1933, si la pelota tocaba la parte posterior del tablero, seguía en juego. En 1934, esta parte posterior, se considera como algo fuera de juego, pero no así en los bordes, y siempre que no toque los soportes. En el año 1935, si el balón daba al techo se consideraba dentro del juego; hoy, si el balón toca el techo se considera fuera de juego.

El balón lo coloca fuera de juego el último jugador que lo tocó. En 1940, se decía, que si un jugador está colocado cerca de las líneas limítrofes

con balón y sale del campo por un ligero contacto, este jugador, no se consideraba como el que había puesto el balón fuera de banda, sino que lo había hecho el contrario. Este precepto desaparece en 1976; a partir de 1980, se dice que si un jugador tira el balón contra un oponente para que el balón salga de banda, la fuera será del jugador que tiró el balón, y no del último que lo tocó.

En 1930, se dice que si el balón sale fuera de banda, y es tocado simultáneamente por dos jugadores, o el árbitro duda de cual de ellos lo hizo, el juego se reanuda por un salto entre dos en el círculo más próximo.

Comentario:

Cuando antiguamente se consideraba que la parte posterior del tablero era un componente del terreno de juego, creemos que daba demasiadas oportunidades a jugadores que estuviesen muy forzados en el ataque, y se encontrasen debajo del tablero sin saber que hacer con el balón, o en el caso de que sacase de fondo tras la consecución de una canasta, se le daba la oportunidad al jugador para tirarlo a la parte posterior del tablero y poner el balón en juego, cuando la verdadera forma de poner el balón en juego, es que toque a un jugador del campo. El año en que se dió al techo como una parte del campo, podía dar la misma variante del caso anterior.

Cuando un jugador que se encontraba cerca de los límites del campo con balón, y por un ligero

contacto era echado fuera -suponemos que por un jugador contrario- lo que se debía señalar, no era el fuera de banda, sino falta personal. Lo que no se especificaba, era que el jugador estuviese en el aire, siempre más fácil de desplazar, o que el contacto fuese hecho al balón, pues en estos casos es más difícil de calibrar quién pone el balón fuera del campo, aunque si el contacto fuese al jugador en el aire seguiría siendo personal, y si fuese al balón el fuera de banda sería del último jugador que lo tocó.

Cuando algún jugador se encuentra en una posición tal que ve que el balón lo va a echar él fuera del campo, y mediante una estratagema, provoca que por medio de un lanzamiento, el balón salga fuera del campo, quien verdaderamente comete la infracción es el que lanza el balón, pues se vale de una situación que el reglamento considera normal, y no que el jugador puede provocar.

III.- Pelota retenida:

Se considera cuando dos jugadores o más de distintos equipos tienen una o las dos manos sobre el balón, o también cuando un jugador con balón retiene cogida la pelota más de cinco segundos y es acosado por otro jugador contrario. A partir de 1933 es considerado el balón retenido, cuando se tiene una o dos manos sobre el balón por dos o más jugadores de distintos equipos sin poder pasarlo o cuan-

do un jugador retiene el balón, es acosado y no hace por pasar. A partir de 1934, cuando el jugador coge el balón, lo retiene y es acosado por un oponente a la distancia de un metro o menos, sin querer jugarlo, se consideraba balón retenido. En 1935, cuando el jugador que se encontraba muy marcado con el balón en las manos, lo ponía en el suelo sin jugarlo, era considerado balón retenido. A partir de 1960, cuando un jugador está sentado o tumbado con el balón, se le deberá dejar la acción de jugarlo, salvo que exista un peligro de lesión, que entonces si se consideraba balón retenido; a partir de esta fecha la norma es igual que en 1934, sólo que se elimina que el jugador oponente se quede a un metro.

Cuando se declaraba balón retenido, la forma de poner en juego el balón era entre los dos jugadores que habían intervenido en la retención del balón, mediante un salto entre dos; sobre la fecha de 1930, ese salto entre dos se producía en el lugar donde se había señalado balón retenido, imaginándose un círculo como el del centro del campo, salvo que fuese en el área de tiros libres en cuyo caso el salto entre dos se efectuaría en el círculo de tiros libres. En 1952, este precepto se alarga de modo que, si la retención del balón se producía cerca del círculo central, el salto entre dos se realizaba en dicho círculo. Por fin en 1964, siempre que se produzca balón retenido, el balón se pone en juego mediante un salto entre dos en el cír

culo más cercano, y en caso de duda en el círculo central, por los dos jugadores que intervinieron en la jugada. En 1976, si intervienen más jugadores en esta situación; los que se encargarán de efectuar el salto entre dos, serán los dos jugadores opuestos de características semejantes.

Una situación distinta a las mencionadas anteriormente, y que era considerada como balón retenido, es cuando el balón se queda en los soportes del aro, fórmula que ya se define en 1952 en la que el balón se pondrá en juego con un salto entre dos en el círculo de tiros libres, salvo en caso de técnica a entrenador, o dos tiros libres que ya explicaremos.

Comentario:

No hay duda de que muchas veces los árbitros se precipitan al señalar esta acción, pues es difícil darse cuenta si en verdad el balón se tiene sujeto por dos individuos o más, o si el balón se lo podrá llevar alguno de ellos antes de que verdaderamente esté el balón retenido. Lo ideal sería un conteo en segundos por parte del árbitro.

La evolución del salto entre dos ha ido llevando cada vez más a los jugadores a una parte del campo determinada con lo que se evita las situaciones en que el balón determine exactamente el lugar en donde se produjo la retención.

El que se declare balón retenido por parte del árbitro cuando un jugador no puede pasar el balón

ha sido una ventaja para la defensa, puesto que con ello se provocan situaciones de juego en las cuales mediante una presión efectiva de la defensa, se obliga, al declarar balón retenido, a un salto entre dos, con lo que las posibilidades de que el balón pase a uno u otro equipo están parejas.

IV.- Salto entre dos:

En 1930, se define el hecho de que el árbitro lance el balón hacia arriba entre dos jugadores contrarios; para ello la pelota se pone en juego de la siguiente forma; los centros (jugadores) se sitúan dentro del círculo con los dos pies en la media parte del círculo que le corresponde, una mano la colocarán en la espalda de forma que se mantenga en esta posición hasta que el balón haya sido tocado por uno de los dos jugadores. A la vez que el árbitro lanza la pelota, hará sonar su silbato, y la pelota no deberá ser tocada hasta que no empiece a caer; en caso de que cayese sin ser tocada, se volvería a realizar el salto. Cuando la pelota era lanzada por el árbitro, ésta era mandada a mayor altura de al que podían llegar los jugadores por medio de su salto. Los jugadores no podían abandonar el círculo hasta que la pelota hubiera sido tocada. Los demás jugadores no debían estorbar ni a los centros ni al juez auxiliar. En 1933, se especifica más las acciones de los centros y así no podía ser tocada más de dos veces si antes no había contacto por otros jugadores, el aro, el tablero o el suelo.

Posteriormente a esta fecha, el árbitro hacía sonar su silbato cuando el balón llegaba a la máxima altura, pudiendo ser tocado el balón a partir de ese momento. En 1952, se establece que los jugadores que no intervienen directamente en el salto podrán colocarse alrededor del círculo, y uno junto a otro siendo del mismo equipo, siempre y cuando un jugador contrario no quiera colocarse en medio de los dos. Después de la fecha de 1964, si un jugador que salta abandona su posición o cualquier jugador que no interviene directamente en el salto se introduce en el círculo, comete violación; sin embargo, el árbitro no pitará tal violación hasta ver si el equipo que no ha cometido violación se lleva el balón, y en este caso continuaría el juego normal; pero si el balón se lo llevara el equipo infractor, el árbitro señalaría la violación (posteriormente veremos cómo se pone en juego el balón tras una violación). Estas normas tienen vigencia hasta hoy día.

Comentario:

Antiguamente, el que a los jugadores se les obligase a que tuvieran un brazo sobre la espalda creemos que iba detrimento de su capacidad de salto; actualmente, se deja total libertad de movimiento al jugador respecto a la acción de sus brazos, siempre y cuando no cometa ninguna infracción.

La señal que tenía que ejecutar el árbitro a

la hora de lanzar el balón, juega con el tiempo de reacción de los jugadores, puesto que éstos se ven impedidos en el salto hasta que oyen la señal, siendo mejor la situación actual en la cual los jugadores no pueden tocar el balón hasta que éste comienza a caer, por lo que aquella señal predecesora se hacía innecesaria y fuera de lugar.

La limitación de que el jugador solamente pueda tocar dos veces la pelota durante el salto entre dos, evita primero cogerla por una superioridad manifiesta de uno u otro jugador, y segundo que mediante diversos toques, pueda ser conducida a un lugar idóneo por parte de uno de los saltadores que pudiera tener sobrada ventaja respecto al otro. Creemos que lo ideal sería un sólo toque, pues con ello se podría evitar susceptibilidades, aparte de que al estar ya el balón en juego, podría ser tocado una vez y tomar posesión de él mediante bote.

La pequeña ley de la ventaja que se ofrece cuando algún jugador de los que intervienen o no en el salto, la creemos necesaria pues en este caso la mejor forma de pagar la infracción sería la pérdida de posesión de balón.

V.- Suspensión de juego:

Es lo que antiguamente, se denominaba tiempo; se definía de esta forma, a la suspensión de juego que ocurría por causas anormales, deteniéndose con ello

el reloj oficial del partido. En 1933, el juego era o podía ser solamente interrumpido solamente por los árbitros. A partir de 1949, el tiempo muerto es considerado como algo imprevisible; pero después de 1952, el tiempo muerto está más definido, de forma que se da en las situaciones siguientes:

- Una falta.
- Un salto entre dos.
- Una suspensión del juego debida a la ayuda que se le ofrece al anotador con motivo de alguna sustitución u otras razones.
- Por la demora de poner un balón muerto en juego.
- Cuando a un equipo se le concede un minuto de parada de juego, siempre que lo pida el capitán o entrenador de un equipo, y el balón, inevitablemente esté muerto.
- Cuando se produzca una suspensión del juego para atender a un jugador lesionado, o para dar tiempo a que abandone el terreno de juego un jugador descalificado.

Después de 1960, los puntos indicados anteriormente para un minuto de parada del juego y para efectuar cambios, se suprimen; indicándose también que el reloj del partido se detiene en los cinco últimos minutos de la segunda parte y durante to-

do el tiempo que duren los periodos extras. Después de 1964, los puntos que se mantenían en 1960 se ven incrementados con lo que las violaciones también están dentro de lo que se llama tiempo muerto. Con las nuevas reglas de 1980, cuando se consigue una canasta durante el juego, el balón estará muerto, pero no así el tiempo.

Comentario:

Aquí podemos comentar, que se considera tiempo muerto, siempre y cuando pite el árbitro. Es decir, que el reloj del partido se para. Es más bien un tiempo del árbitro. El que por la época de los años 60, el reloj solamente se parase en los cinco últimos minutos, nos lleva a deducir, que se tenía un tiempo determinado de juego, en el que sólo se descontaban las posibles deducciones que consideraba el árbitro. Sin embargo, creemos mejor fórmula que el reloj del partido se pare siempre que pite el árbitro, de esta forma se lleva un tiempo efectivo del juego, sin considerar las interrupciones.

VI.- Pelota muerta:

Se define así, cuando el balón, hasta que el árbitro no lo ponga en juego, no se puede disputar. Nuestro primer reglamento obtenido, consideraba pelota muerta en los siguientes usos:

- Cuando se marca canasta.
- Cuando se declara balón retenido.

- Cuando se declara tiempo muerto.
- Cuando existe violación o falta.
- Cuando se declara pelota fuera de juego.
- Después de cada uno de los tiros libres que se concede a cada equipo por falta doble.
- Cuando termine el tiempo de juego.
- Cuando la pelota se queda en los soportes del aro.
- Después de cada uno de los tiros libres o de un tiro múltiple excepto el último.

En la situación en que la pelota está en el aire hacia canasta, y sonaba el silbato de árbitro, podían ocurrir los siguientes puntos:

- En caso de declararse final del tiempo.
- de juego o tiempo, se verá si el cesto se realiza o no.
- En caso de que se señalase falta o violación a un jugador contrario al que estaba tirando, la pelota se declaraba muerta, concediéndose los tiros libres que correspondan.
- En caso de que esa falta o violación se señalase a un jugador del mismo equipo del que estaba tirando, el balón se declaraba muerto y la canasta no contaba a no ser que la pelota ya hubiera salido de las manos.

En 1934, los documentos dicen que cuando se seña-

laba balón retenido, en caso de que se consiguiese cesto, el tanto no era válido aún estando el balón en el aire en el momento de pitar.

Si la pelota muerta se producía al quedarse el balón en los soportes del aro después del tiro libre fallido, el juego continuaría mediante un salto entre dos en el centro del campo.

A partir de 1952, se definen los casos de balón muerto cuando evidentemente el balón no va a entrar en el cesto en un tiro libre que ha sido ocasionado por una falta técnica o por doble falta.

Comentario:

Lo que se quiere indicar con el balón muerto, es que es esa situación no se puede obtener canasta. Suponemos acertado el caso de que cuando se encuentra el balón en el aire camino del aro, y el árbitro señale balón muerto, se deje seguir la jugada para observar si se consigue cesto y darle con ello su valor correspondiente, consiguiendo de esta forma una prioridad para el tiro que se ha producido dentro del tiempo de juego.

VII.- Pivote, regate y avance con el balón:

Durante todos los años, se ha mantenido la definición de pivote, que tiene lugar cuando un jugador con posesión del balón, mantiene un pie sobre el suelo y gira sobre él, moviendo el otro en cualquier dirección.

El regate es el acto de un jugador que posee

el balón y que se puede mover en cualquier dirección, siempre y cuando ponga en movimiento el balón. El balón se pone en movimiento cuando se arroja, golpea en el aire, rebotea, o rueda y lo vuelve a tocar el mismo jugador. La pelota durante el regate debe tocar el suelo, salvo cuando se lanza o golpea en el aire, al principio o durante el regate. Cuando la pelota descansa en una o ambas manos, o se la toca con las dos manos a la vez, el regate cesa, y entonces se debe de tirar o pasar. El pivote, y los tiros sucesivos cuando se vuelve a tomar posesión del balón después del regate, no se consideran regate.

En el reglamento actual de 1980, si un jugador tira intencionadamente al tablero contrario y recoge el balón antes que un contrario, comete violación, a no ser que a juicio del árbitro fuese un tiro a cesto.

Se puede avanzar con el balón dentro de los siguientes límites, el jugador parado que recibe el balón puede pivotar con cualquier pie. Si un jugador está en movimiento y recibe el balón, puede parar en dos tiempos, el primer tiempo se cuenta cuando al recibir, los dos pies están tocando el suelo en ese momento, o cuando cualquiera de los dos pies o los dos simultáneamente tocan el suelo nada más recibir el balón y los tenía en el aire. El segundo tiempo cuenta cuando después del primero y uno de los dos pies o ambos toca simultáneamente el suelo. Otra forma de avanzar con el

balón es que cuando el jugador recibe el balón o se para después de botar; en caso de que reciba, pivote y quiera botar, el bote se efectuará antes de que el pie sobre el que pivotó se levante del suelo; y en caso de pivote y efectue un pase o tiro a canasta en el momento de levantar el pie pivote, deberá soltar el balón antes de que cualquiera de los dos pies o ambos toque de nuevo el suelo.

El reglamento ha especificado claramente durante todos los años que en caso de hacer una parada en dos tiempos, teniendo un pie adelantado, solamente podrá pivotar sobre el pie retrasado. Si a efectuado una parada en un tiempo, podrá usar como pivote cualquiera de los dos pies.

Comentario:

Las normas sobre pivote, bote y avance con el balón, han sido posiblemente las que menos alteraciones han sufrido a lo largo de la historia del Baloncesto. Con las posibilidades de pivote, bote y avance con el balón se dan los patrones básicos para el juego. Un dato a tener en cuenta expresado en el reglamento actual es el caso de que un jugador que no puede seguir avanzando porque ya a efectuado el bote y ha cogido el balón no se le da la posibilidad de que tire contra el tablero y mediante esta acción tome ventaja. Antes de la fecha actual, si podía ejecutar esa acción.

VIII.- Duración del partido:

El partido lo comprenden dos tiempos de 20 minutos, con un descanso intermedio de 10 minutos. En 1933, se incluía la particularidad de que en categorías inferiores los partidos se dividían en cuatro periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso entre los tiempos primero y segundo, y entre el tercero y cuarto de un minuto, y de 10 minutos entre el segundo y tercer tiempo. Durante los periodos de descanso de un minuto, los jugadores no podían abandonar el terreno de juego. En 1935, esta situación cambia y la duración de los cuatro periodos era de ocho minutos, manteniéndose los mismos periodos para los descansos; los partidos para los menores de 14 años se dividían en cuatro periodos de seis minutos, y el descanso de un minuto, se alargaba a dos, incluyendo además que durante los descansos de uno y dos minutos, los jugadores no podían salir del campo, ni recibir instrucciones ni cambiar la duración del ataque.

Después de 1968, la duración del intermedio se puede alargar a 15 minutos si están de acuerdo las dos partes.

Al comienzo del partido, el equipo visitante es el que elige la canasta sobre la que va a atacar, cambiando de canasta en la segunda parte.

En 1930, se especifica que la forma de comenzar el partido será de la misma forma que en los casos

de canasta convertida, que en la misma forma de poner en juego el balón tras una falta técnica, y en la misma forma de poner el balón en juego tras una doble falta, es decir, mediante un salto entre dos.

En 1964, si 15 minutos después de la hora de comienzo del partido el otro equipo no se hubiera presentado, el equipo presente ganaba por decisión. Este precepto se mantiene hasta hoy en día.

El juego termina cuando la señal del cronometrador lo indica. Sin embargo, en 1933, el que declaraba el fin del juego era el árbitro mediante una señal que precedía a la del cronometrador. Hoy en día el que declara la señal de final de partido, es el cronometrador. Las faltas y cestos que puedan ocurrir en el momento de esta señal, se sancionan de la forma correspondiente.

La prolongación o periodos extras son los periodos de cinco minutos que se prolonga un partido a causa de un empate, como se define en 1930. Se utilizarán tanto periodos extras como sean necesarios hasta que se consiga deshacer el empate. El cesto que se elige, se sortea al principio del periodo extra, y en caso de que se continúe, se irá cambiando de cesto. Entre cada periodo extra se conceden dos minutos de descanso y para comenzar este periodo extra, se hace mediante un salto entre dos. A partir de 1968, el empate está permitido en España. Sin embargo, todos los reglamentos hablan de los periodos extras. Donde primero se comenta so-

bre este periodo extra es en 1934; se daban dos periodos extras en caso de empate, pero si al final del primero de ellos, uno de los equipos llevaba ventaja, entonces ganaba. En 1935, si al final del segundo periodo extra se mantenía el empate, en la tercera prolongación, el primer equipo que obtenía una canasta era el que ganaba; en esta fecha el cuarto periodo extra se consideraba algo excepcional.

Por último, en el ciclo 1980-1984, si después del segundo tiempo se ha producido un empate, se da unos periodos extras de cinco minutos, y pueden ser o bien un sólo periodo, o todos los que sean necesarios para poder romper el empate. Antes de la primera prórroga, los equipos echan a suerte la elección del aro a atacar, y cambiarán de cesto al comienzo de cada prórroga adicional. Antes de cada prórroga habrá un descanso de dos minutos. Al comienzo de cada periodo extra, el balón será puesto en juego en el centro.

Comentario:

La duración ideal del partido, es la de 20 minutos efectivos de juego en cada parte, salvo en el caso de miniBasket que pueden ser variadas estas duraciones debido a la edad de los jugadores.

No estamos de acuerdo con el empate, pues lo ideal es que siempre haya un ganador; la fórmula a seguir para el caso de empate es la que especifica el reglamento actual.

IX.- Tiempo o suspensión de juego:

En 1930, el juez árbitro es el único que puede suspender el juego teniendo, este tiempo, que ser deducido del total por los cronometradores. El árbitro ordena tiempo cuando hay accidente, sustitución o cuando lo pida un capitán siempre que su equipo tenga posesión del balón o esté la pelota muerta. No se concede tiempo cuando se da el balón para lanzar uno o más tiros libres, sin embargo, el juez árbitro puede ordenar deducción de tiempo cuando se dan dos o más tiros libres, cuando se señala falta doble múltiple o técnica. Después de doble falta o técnica, el árbitro reanuda el juego en el centro del terreno; después de varios tiros libres, el juego se reanuda cuando el balón sale de las manos en el último tiro. El tiempo se cuenta por cada periodo de dos minutos y fracción, cuando lo solicite un capitán y lo ordena el árbitro, salvo en las situaciones en que se tarde más de 30 segundos para hacer un cambio -excepto en caso de lesión o descalificación-. Un equipo puede pedir tres tiempos durante un partido, y cada tiempo tiene una duración de dos minutos. Después del tiempo, el juego se reanuda con un salto entre dos en el sitio donde se encontraba el balón a la hora de pedirlo. Durante el periodo de tiempo el juez auxiliar se encarga de sujetar el balón para que ningún jugador lo toque.

En 1933 todo lo anterior se echa por tierra, y

se dice:

- Solamente en caso de cambio o accidente, el árbitro da tiempo. Solamente se puede hacer cuando la pelota esté muerta y el tiempo que esté suspendido, se añade al final de cada parte. En caso de doble falta, el tiempo cuenta cuando pita el árbitro y dura hasta que el balón se pone en juego mediante un salto entre dos; en otro tipo de falta el tiempo cuenta cuando pita el árbitro, y termina cuando el balón se le entrega al jugador que va a tirar, en caso de varios tiros libres, cuenta hasta que el balón se le da para el último tiro.

En 1940, se mantienen los tres tiempos muertos, y en caso de pedir alguno más será a costa de una falta técnica cada vez. En esta época la sustitución se reduce a 20 segundos, y en caso de que dure más se carga como un tiempo muerto. La forma de poner el balón en juego, es mediante un saque de banda si el balón estaba en posesión de un jugador. A partir de 1949 se le conceden cinco tiempos muertos a cada equipo que duran un minuto o fracción; se le pueden conceder más a costa de faltas técnicas.

En 1952, el tiempo muerto se puede pedir solamente cuando se para el cronómetro. El entrenador

será el encargado de pedirselo al anotador. Se pueden pedir cuatro tiempos en todo el partido, y uno en cada periodo extra. En caso de pedir algún tiempo muerto más sería a costa de una falta técnica.

A partir de 1960 el tiempo muerto se señala cuando el balón está muerto y el reloj del partido parado. Se carga un tiempo muerto por cada minuto que se consume; si el equipo que solicitó un tiempo muerto está listo para jugar antes de que termine el minuto, el balón se pone en juego; se conceden dos tiempos muertos durante cada parte, y un tiempo muerto en cada periodo extra. Los tiempos muertos no utilizados no pueden usarse en otros periodos. El entrenador puede tener un dispositivo electrónico para pedir los tiempos muertos, pero no para los cambios.

En 1976, el tiempo muerto no se concede en cuanto el balón está en juego para el primero o único tiro libre.

En 1980, se puede pedir tiempo muerto cuando se saca de fondo, es decir que el reloj del partido no está parado siempre que se pida antes de que el equipo contrario meta canasta.

Comentario:

Nos parece correcto que la posibilidad de pedir el tiempo muerto, sea cuando el reloj del partido está parado, aunque la posibilidad de pedir el tiempo muerto cuando a un equipo le han metido canasta durante el juego, puede llevar consigo una

demora en el tiempo efectivo del partido, puesto que el reloj no se encuentra parado y es difícil precisar el justo momento de parar el reloj.

X.- Tiros libres:

Es la ejecución de un tiro a cesto que vale un punto, desde una distancia determinada que indica el reglamento y sin oponente de ningún tipo, ateniéndose a las reglas del Baloncesto.

En nuestro primer reglamento confeccionado en nuestro poder, el tiro libre se ejecuta después de una falta señalada. El jugador que realiza el lanzamiento se colocará detrás de la línea de tiros libres colocando sus pies inmediatamente detrás sin que abandone en el suelo hasta que el balón haya tocado la canasta, el tablero, los soportes del aro o haya salido del campo. En caso del jugador que efectúa los tiros no fuese el indicado, los puntos que consiga, no aumentan el marcador y el balón se pone en juego mediante un salto entre dos en el centro del campo. Si el jugador que tiene que ejecutar los tiros libres tiene que abandonar el campo por lesión, su sustituto se encargará de realizarlos. Si el jugador tiene que retirarse por descalificación, realizará los tiros antes de abandonar el terreno de juego; los tiros libres que tengan que ser lanzados por falta técnica, los podrá realizar cualquier jugador. Los jugadores que no intervienen en el tiro libre se colocarán a los lados, sin

poder tocar el balón hasta que éste no toque aro, tablero, los soportes del aro o se salga por el fondo. El tiempo que se tiene para efectuar un tiro es de 10 segundos, comenzando a contar desde que el balón se da al jugador para que tire. En caso de un tiro libre concedido y transformado, se pone en juego el balón en el centro del campo. Cuando se efectúa un tiro libre por falta personal, y se falla, el balón sigue en juego; en caso de dos tiros libres por falta personal, el juego continúa después del segundo tiro libre fallado. Si el tiro libre es el resultado de una doble falta, o por falta técnica, el balón se pone en juego en el centro del campo, tanto si los tiros libres son conseguidos como si no.

En 1934, se especifica que en caso de no haber suplentes para un jugador que se ha lesionado y tienen que tirar tiros libres, el árbitro designa al que tiene que tirar. Si el lanzamiento del tiro libre, el balón iba directamente fuera, entonces el balón lo ponía en juego un jugador del equipo contrario desde la banda, pero si el balón tocaba tablero o cesto, y caía en el campo, seguía en juego cuando ya había botado en el suelo.

En 1949, si el último lanzamiento de tiro libre era concedido y transformado, el balón lo ponía en juego cualquier jugador del equipo contrario detrás de la línea de fondo teniendo solamente tres segundos para efectuar este saque, sin tener que ser tocado el balón por el árbitro, y en caso de

ser tocado por el contrario de forma voluntaria se le señalará una falta técnica; si fuera tocado de forma involuntaria se le avisará.

En 1952, los jugadores que no intervienen en el tiro libre se colocarán en sus pasillos correspondientes, que se determinan mediante sorteo antes de empezar el partido; en caso de doble falta o falta técnica, no se podrá colocar ningún jugador. En este ciclo 1952, si el jugador que ejecuta los tiros libres, no es el indicado, los puntos que se obtengan no son válidos, y el balón se le da a un jugador del equipo contrario para que lo ponga en juego desde la banda. Si el jugador que tiene que efectuar los tiros libres, tiene que abandonar el campo por lesión o descalificación, solamente su sustituto podrá efectuar los tiros libres; si no hay sustituto, el capitán designará al jugador que tiene que lanzarlos. Cuando se le entrega el balón sólo tiene cinco segundos para efectuar el tiro. Los jugadores que no intervienen en el lanzamiento, se colocarán de forma que dos adversarios estarán en los pasillos más próximos a la línea de fondo, otros dos adversarios en los pasillos más alejados, y los dos pasillos que restan serán para dos jugadores compañeros del que lanza. Los demás jugadores no pueden ocupar lugares próximos a la línea de fondo. Si se falla el último tiro libre, de los ocasionados por falta personal, el balón sigue en juego si toca aro o

tablero y no sale fuera; si no toca aro o tablero y sale fuera, el balón lo pone en juego un jugador del equipo contrario desde la línea de banda. Si el balón no toca el aro y cae en el campo, también se pone en juego por el equipo contrario desde la banda.

Comentario:

A lo largo de los años evoluciona bastante la forma de seguir el balón en juego cuando se consigue o no canasta. Cuando el balón toca en el aro, lo conveniente es que siga en juego y se produzcan los consiguientes rebotes, y sólo en caso de que el balón no toque el aro de forma que premeditadamente se tire a tablero para tener una buena posición de rebote, es cuando debe ser sancionado; lo mismo ocurre si no toca ni aro ni tablero, ya que si el balón toca el aro es más difícil precisar donde se producirá el rebote, por lo que es mejor dejar que el juego transcurra.

Cuando se ha indicado que el jugador no debe levantar los pies, o sobrepase la línea hasta que el balón toque el aro, es para evitar que el jugador que lanza obtenga una ventaja en el rebote, pues él mejor que nadie sabe donde puede ir el balón, por lo que mejorará su tiempo de reacción; también se evita que jugadores con gran capacidad de salto puedan aprovecharse de ella para efectuar un tiro lo más cerca del aro.

Hemos observado que cuando se señala una falta técnica, los tiros los puede efectuar cualquier jugador con lo que se puede dar que los lanzamientos se efectúen por un jugador que no esté en

ese momento en el campo, cuando creemos que quien debe lanzar los tiros es un jugador del equipo contrario, pero que esté dentro del terreno de juego.

VIOLACIONES.

En 1930, se indica que un jugador no debe tirar a canasta cuando el balón está muerto, además de que no cuenta el cesto; como se indicó en el capítulo de tiros libres, el que lanza no puede pisar o sobrepasar la línea de tiros libres hasta que la pelota no toque el cesto o tablero; el tiempo que tiene para efectuar cada tiro es de 10 segundos por tiro. En todos estos casos se comete violación.

Además comete violación, cuando hace que la pelota salga del campo, cuando el saque de banda lo efectúa dentro del campo o con algún pie sobre la línea límite; no puede tocar la pelota inmediatamente de ponerla en juego desde fuera del terreno de juego si antes no la tocó otro jugador; tampoco puede tardar más de cinco segundos en poner el balón en juego. En estos casos la pelota pasa automáticamente a cualquier jugador del equipo contrario para que efectúe un saque de banda.

Cuando se lanzan tiros libres, ningún jugador puede entrar en el área hasta que el balón no toque aro o tablero; si esta violación la comete un jugador compañero del que tira, el cesto no cuenta tanto si entra como si no, y se pone en juego con un salto entre dos en la línea de tiros libres, pero si el que comete la violación es el jugador contrario, y se consigue el cesto, el tanto es válido.

lido, y en caso de que no se consiga se vuelve a realizar un nuevo tiro libre. Si la violación la cometen dos jugadores de equipo contrario a la vez, el balón se pone en juego en la línea de tiros libres que se encuentre más cerca mediante un salto entre dos. Si los jugadores que están fuera del área de tiros libres ocupan posiciones consideradas indebidas, serán castigados con falta.

No se puede correr con la pelota, pegarle a ésta con el puño, cabeza o pie hasta el tobillo, ya sea involuntaria o intencionadamente. Tampoco se puede fallar un tiro libre de forma que se convierta en un pase al compañero; no se puede volver a botar tras un regate y coger el balón, a no ser que haya tocado antes el tablero, cesto o algún compañero. En estos casos, el balón se le da a un contrario para que ponga el balón en juego desde la banda y en el punto más cercano donde se produjo la violación.

No se puede dificultar o favorecer el que la pelota entre en el aro cuando se encuentra en los soportes o el tablero y cuando esté en el aro o red; si se convirtiera en canasta por la acción anteriormente descrita, no cuentan los puntos, y el balón se pone en juego con un salto entre dos en la línea de tiros libres. En caso de que se cometa en canasta propia, aunque no pase la red, valen los puntos, y el balón se pone en juego en el centro del campo.

En 1933, las violaciones que se cometen en los

tiros libres, se hace poner el balón en juego mediante un salto entre dos en el centro del terreno de juego. En ese año desaparece el artículo en el que se consideraba violación si el balón se golpeaba con cabeza puño o pie de forma involuntaria, pudiendo continuar el juego sin interrupción.

Si en el último tiro libre el balón no toca aro o tablero, se comete violación, pero aquí el balón se pone en juego mediante un saque de banda efectuado por el equipo contrario.

La violación en un salto entre dos se comete cuando la pelota es tocada antes de que alcance su máxima altura o es cogida o tocada más de dos veces antes de que toque el suelo, cesto o demás jugadores.

En 1935, si un jugador saca desde la banda tirando al cesto e introduciendo el balón, la canasta no es válida, y en el caso de que falle el balón sigue en juego.

Se considera violación cuando se toca con el pie el balón premeditadamente contando el pie a partir de la rodilla.

Si en un salto entre dos los jugadores no han podido tocar ninguna vez la pelota, no se comete violación y se vuelve a efectuar el salto.

Cuando se retiene el balón más de tres segundos en el área de tres segundos (tiros libres), contraria, se comete una violación; sin embargo, el jugador podrá botar en este área, y pasar a un compa-

ñero, pero no podrá sobrepasar ese tiempo para luego efectuar un tiro. Cuando recibe un balón encontrándose con un pie en ese área, y si mediante un pivote lo saca, y continuando el pivote lo vuelve a introducir, infringe la regla de los tres segundos y comete violación; pero si recibe el balón con los dos pies fuera del área, y mediante un pivote introduce un pie, sólo contarán los tres segundos mientras esté ese pie en el área. En este caso que se comete violación, el balón va a parar a un jugador del equipo contrario para que efectúe un saque de banda y ponga el balón en juego.

En 1940, si el balón se encontrase en el aro o dentro de él y un jugador del equipo contrario que efectuó el tiro perjudica para que entre, se comete falta técnica; en caso de que lo haga un jugador compañero del que lanza, los tantos no son válidos y se le señala una falta técnica. El anterior caso en 1941, el tanto se declara como válido en cualquier caso, y además se pita falta técnica al equipo que introdujo el balón.

A partir de 1949, se introduce el concepto de máxima altura de balón en un tiro -lo que más tarde se llamaría interponerse al balón en la ofensiva o defensiva- de forma que si el balón alcanza su máxima altura en un tiro, antes de que llegue a esta altura puede ser interceptado, pero si se intercepta pasando esta altura, el tanto es válido entre o no el balón, continuándose el jue-

go con su correspondiente saque de fondo.

En esta fecha vuelve a aparecer la regla de tres segundos, de forma que no se puede permanecer más de tres segundos en el área de tiros libres contraria, la cual la forman también sus líneas de demarcación, siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo que esté atacando, es decir que el balón se esté pasando entre componentes de ese equipo, lo boten o retengan. Esta infracción no cuenta cuando el balón se encuentra en el aire en un tiro a cesto, o cuando el jugador que está en el área puede jugar el balón; la sanción es que saque un jugador del equipo contrario desde la banda a la altura de la línea de tiros libres.

En 1952, las normas que no se deben violar en los tiros libres son:

- No se debe utilizar más de diez segundos en cada lanzamiento de tiro libre, contanto desde el momento en que el balón se le es entregado para lanzar.
- No puede ser tocado el balón por nadie hasta que éste toque el aro o sus soportes.
- Ni el jugador que tira ni sus compañeros pueden tocar el balón o cesto cuando el balón se encuentra dentro del cesto.

- A partir de que el balón toca el aro o tablero, los jugadores pueden entrar al área o tocarla.

La penalización de estas violaciones sigue siendo la misma, pero la forma de poner la pelota en juego varía si se señaló una falta técnica, pues haya o no violación, el balón lo pone en juego el mismo equipo que lanza los tiros libres desde la banda a la altura del medio campo.

Si la violación durante el tiro libre la cometen dos jugadores opuestos a la vez, el juego se continua con un salto entre dos en la línea de tiros libres.

A partir de 1960, el tiempo que se concede para lanzar cada tiro libre es de cinco segundos. Además, en caso de que se vea por parte del árbitro que el balón no toca aro o tablero y no va a entrar, se señala saque de banda para el equipo contrario al que lanza los tiros libres.

Si cuando se lanza el último tiro libre, los jugadores que entran en la zona antes de tiempo son compañeros del que tira, pero el balón entra, el tanto se considera válido y se ignora la sanción, pero si el balón no entra, si se comete violación. Si los que entran antes de tiempo son los jugadores contrarios y el balón entra, también se ignora la sanción dándose como válido el tanto, y si se falla el tiro se vuelve a repetir. Si la violación se comete a la vez y el balón entra, sola-

mente se considera canasta continuándose el juego con saque de fondo, pero si se falla, se efectuará un salto entre dos en la línea de tiros libres.

Siempre que se saca de banda ningún otro jugador puede poner su cuerpo o parte de él sobre las líneas limítrofes, pues comete una violación.

Cuando se efectúa un salto entre dos, los jugadores que no intervienen directamente en el salto no podrán entrar en el círculo hasta que cualquiera de los dos jugadores que saltan toquen el balón. De los jugadores que saltan, ninguno de los dos puede inhibirse, pues comete violación, pero el árbitro debe dejar que se golpee el balón para ver si el equipo que no ha cometido la infracción toma posesión de balón en cuyo caso no se sanciona.

La regla de los tres segundos en esta fecha se pone en práctica incluso cuando a un equipo se le ha dado el balón para sacar de banda, y un compañero del que saca se encuentra sobre el área de tiros libres contraria.

Hemos obtenido la información de que en esta fecha se introduce la regla de los 30 segundos; de esta forma se obliga a que un equipo pueda tener solamente 30 segundos posesión del balón para poder tirar al cesto contrario, sino se comete una violación. Sin embargo, en caso de que el balón salga de banda, y tenga posesión de balón el mismo equipo, comienza una nueva cuenta de 30 segundos.

Pero esto no ocurre en caso de que el balón toque a un contrario, y vuelva al mismo equipo. La posesión del balón continúa por tanto, hasta que el balón toca el aro, hasta que el balón queda muerto o cuando pasa a la posesión de un contrario.

El aro contrario no se puede tocar mientras el balón está en él, siendo la misma regla para el aro propio y el tablero. Si el balón está en el aro propio, y este aro es tocado por un jugador de este equipo, el cesto será válido tanto si entra el balón como sinó, continuando el juego con un saque de fondo.

Un jugador no deberá tocar el balón cuando éste comienza a caer hacia el cesto, ni tampoco cuando está a su mismo nivel, siempre y cuando sea procedente de un solo tiro, y no así cuando proceda de un rebote o palmeo; el balón se podrá tocar en esta situación si ya tocó al aro y/o tablero, o no tocará ninguno. Un jugador que está atacando y está en el área de tiros libres, no puede tocar o coger el balón mientras cae al cesto y/o está a nivel del mismo, ya sea por tiro o pase; sin embargo, la violación desaparece cuando el balón toca aro o tablero. El primero de los casos citados se define como interponerse el balón en la defensiva, y en caso de que se de la violación el tanto es válido; el segundo de los casos es interponerse al balón en la ofensiva, y el tanto entre o no, queda invalidado dándole el balón al equipo contrario para que saque de banda.

A partir de 1964, se señala balón retenido cuando un jugador que se encuentra acosado por un contrario tarda más de cinco segundos en poner en juego el balón, es decir, comete una violación,

Se da la circunstancia de que en los años 1935-1940 - 1941 - 1952, existía la regla de los 10 segundos, de forma que un equipo que se apoderaba del balón en el campo defensivo, tenía 10 segundos para llevarlo al campo de ataque como máximo, y en caso de que sobrepasase este tiempo cometía violación y el balón pasaba al equipo contrario para que efectuase un saque de banda a la altura de donde se encontrase el balón en ese momento. Sin embargo, cuando el balón estaba en la pista trasera y tocaba a un contrario, comenzaban a contar de nuevo los 10 segundos. Los reglamentos continuaban diciendo que una vez el balón estaba ya en el campo de ataque no podía volver a la pista trasera, hasta que no se obtuviesen los puntos, un salto entre dos, o un saque en el centro del campo. En el reglamento de 1935, se da la peculiaridad de que si un jugador que estaba en la pista delantera y recibía el balón, pasándolo inmediatamente a la pista trasera, no cometía violación.

A partir de 1972, esta regla vuelve a la actualidad con más persistencia que en los años anteriores y manteniéndose a lo largo de todo el partido; de esta forma un equipo que obtiene posesión del balón en su pista trasera, tiene 10 se-

gundos para hacer llegar el balón a la pista delantera. El tiempo comienza a contar a partir de que el equipo toma posesión del balón en aquella pista. Se define como pista delantera, a la parte del campo que está más allá de la línea central y toca esta pista delantera o cualquier jugador que esté en contacto con esta pista, desaparece la norma de los diez segundos, siempre y cuando sea un jugador contrario. Ahora también, en caso de que el balón llegue a la pista delantera, no podrá retornar a la pista trasera por el mismo equipo, salvo que se produzca un salto entre dos en el círculo central, o se produzca un saque de banda en el centro del campo. Sin embargo, la única situación que no es considerada violación es cuando se recibe el balón de un salto entre dos en la pista delantera, y sin casi mediar tiempo se pasa a la pista trasera.

Comentario:

Observamos pues, que la violaciones son faltas cometidas contra el reglamento. Hemos comprobado, que reglas que existían en los inicios del Baloncesto en España, vuelven a aparecer posteriormente. La regla de los tres segundos, que aparece en 1935 no vuelve a ser introducida en el reglamento hasta 1949; con ella se trata de evitar la ventaja de jugadores de gran altura, que podían obtener dentro de zonas de tiros libres pequeñas; mediante esta ventaja el jugador podía obtener canastas con suma facilidad, pero al introducir esta regla, no só-

lo se provoca a los jugadores altos a mantenerse lejos del aro, sino que cualquier cruce en la zona de tiros libres por cualquier jugador atacante se debe efectuar teniendo en cuenta ese tiempo limitado, ocurriendo lo mismo cuando se intenta jugar con el balón dentro de esa zona.

La disminución del tiempo para efectuar los tiros libres es un dato a tener en cuenta pues con ello se evitan interrupciones largas del juego, además el jugador que va a efectuar el tiro, no tiene ningún contrario enfrente para obstaculizarle, por lo que no le hace falta un tiempo mayor de esos cinco segundos.

Otra regla que parece ser actual, y que sin embargo existió hace algunas décadas para después desaparecer, es la regla de los 10 segundos para pasar del campo de defensa al de ataque. Se trataba y se trata de que los jugadores no perdieran tiempo en su campo defensivo, y de esta forma se apoya más el juego de ataque, provocando también a las defensas a que fueran más agresivas y provocasen la violación de 10 segundos.

Se comenta en el reglamento que el jugador no puede tener un pie en el campo, o estar dentro del campo a la hora de sacar de banda, pero sin embargo, creemos que en caso de que se pise la línea de banda al efectuar un saque sin llegar a introducir los pies en el campo, no se comete violación, puesto que, las líneas del campo se consideran como parte

externa de él.

Las violaciones cometidas en los tiros libres por los jugadores que no intervienen directamente en ellos, sino que van al rebote, son poco penalizadas puesto que a los jugadores se les deja generalmente que entren al rebote antes de tiempo, cosa que consideramos normal por nuestra parte, siempre y cuando no se abuse de esta situación, ya que de esta forma se da más movilidad al juego.

FALTAS Y SANCIONES.

I.- Falta técnica:

La falta técnica se produce cuando se realiza una agresión entre contrarios sin que hay contacto físico.

En 1930, se señalaba falta técnica a los jugadores en las distintas situaciones:

- Cuando un jugador retrasaba el juego sin dar la pelota a un contrario para que pueda efectuar un saque.
- Por estorbar al que saca proyectando parte de su cuerpo, o todo su cuerpo para evitar un saque.
- Pidiendo tiempo más de las tres veces a las que tenía derecho cuando el balón estaba en posesión del equipo contrario.
- Cuando la pelota es tocada antes de haber llegado a su máxima altura en un salto entre dos.
- Por salirse del círculo sin intervenir directamente en el salto entre dos.
- Por coger la pelota sin golpearla por parte de uno de los jugadores que no intervenían en un salto entre dos.
- Por introducirse en el terreno de juego como sustituto, sin haberse presentado previamente a los anotadores y sin

una suspensión previa del juego.

- Cuando el sustituto que entra en el campo se dirige a los compañeros sin que se haya reanudado el juego.
- Expresarse de forma incorrecta con los árbitros, o realizar acciones incorrectas que no estuviesen de acuerdo con el espíritu deportivo.
- Abandonar el terreno de juego sin autorización de los árbitros.
- Volver al terreno de juego cuando un mismo jugador fuese sustituido en más de dos ocasiones.

La penalización por estas acciones cometidas anteriormente, eran castigadas con un tiro libre.

Cuando un jugador cambiaba su número durante el juego sin avisar previamente a los anotadores y a los árbitros, era sancionado con descalificación por el resto del partido y se le concedía un tiro libre al equipo contrario.

No se permitía que los entrenadores o personas que estuviesen relacionadas con los equipos, hicieran indicaciones. Además, no podían entrar en el terreno de juego sin autorización del árbitro. En estos casos, la falta técnica se le cargaba al capitán del equipo, concediéndole un tiro libre al equipo contrario.

Se añade, que si un jugador reiteradamente y de forma voluntaria infringía en otra falta técnica

se le castigaba a su equipo con otro tiro libre más.

En 1933, la situación descrita anteriormente en la que si uno de los jugadores que intervenían en el salto abandonaba este sin participar, era sancionado con falta técnica, se sustituye por la de que si el jugador que se mantiene en el salto, lanza el balón al aro y la pelota entra, la canasta se considera válida.

A partir de 1934, se añaden a los anteriores los siguientes términos que se considerarán falta técnica:

- Retardar el juego de forma voluntaria.
- Cuando se utiliza más tiempo del preciso a la hora de efectuar uno o más cambios.
- Cuando se habla con el público.

Las penalizaciones se siguen manteniendo como antes de esta fecha.

Desde 1940 se les añade a los términos anteriores una premisa más que es:

- Los entrenadores cometen falta técnica, cuando se dirigen a los jugadores durante el juego desde la línea de fondo o líneas laterales; tampoco puede hacer observaciones al árbitro ampliándose estos términos a los tiempos muertos y las suspensiones.

La sanción es una falta técnica contra el capitán, y en caso de reincidencia, los árbitros podían

expulsar a estas personas, y en caso de no obtener una explicación convincente, el partido se podía declarar perdido por el equipo infractor.

En 1949, desaparece la acción de entrar más de tres veces al terreno de juego; fue a partir de aquí cuando se puede cambiar todas las veces que quiere.

A partir de 1952, el entrenador se puede dirigir a los jugadores en los tiempos muertos sin que para ello tenga que entrar en el campo, ni los jugadores lo abandonen.

Cuando se marque la señal de tiro libre, para tirarlo, el capitán designará al jugador que lo realizará en caso de falta técnica.

En 1960 los jugadores tendrán que obedecer la llamada del árbitro, para que no hagan uso de acciones antideportivas como:

- Hablar al árbitro sin respeto.
 - Decir palabras soeces.
 - Impedir la visión al contrario, o engañarle.
 - Evitar o retardar la puesta del balón en juego.
 - No levantar la mano cuando se le señale una falta.
 - Entrar al terreno como sustituto sin presentarse al anotador o al árbitro.
- Siempre que la infracción no sea de for-

ma intencionada, no se castigará con falta técnica, siempre que sea de tipo técnico, pero se avisará, pudiendo a la vez siguiente cometer dicha falta.

El castigo es una falta técnica por cada infracción, y el capitán contrario designa al jugador que lanzará los tiros libres. Si el jugador que cometió la infracción, insiste en ella, podrá castigársele con abandono del terreno de juego.

Si se descubre la falta después de poner el balón en juego, se penaliza igual que si fuera en ese momento, siendo válido todo lo ocurrido entre la falta y el momento de ser descubierto.

Los entrenadores durante los tiempos muertos pueden entrar al campo si se les concede este permiso por parte de los árbitros.

En caso de falta técnica a los entrenadores, se le castiga a ese equipo con un tiro libre en contra por cada infracción, y después del tiro libre ese mismo equipo es el que pone el balón en juego desde un lateral a la altura del centro del campo, por lo que en el lanzamiento del tiro libre no habrá rebote. En caso de reincidencia voluntaria por parte del entrenador, se le podrá obligar a abandonar el terreno de juego, y sus funciones serán recogidas por el capitán. Este mismo caso se aplica a ayudante de entrenador, suplente etc.

A partir de 1964, al jugador que se le sanciona

con falta técnica, se le anota en el casillero, cuando está en el campo, y si la acción se convierte en persistente, se verá obligado a abandonar el terreno de juego.

En 1972, si durante el descanso del partido el entrenador y/o su ayudante, cometen falta técnica, los árbitros antes de poner el balón en juego se lo dará al equipo contrario para que efectúe dos tiros libres, y a partir de estos se comenzará normalmente el juego. En caso de ser a un jugador, sea sustituto o no, la falta técnica se le anotará en su casillero y también se le concederán dos tiros libres al equipo contrario.

A los preceptos que se consideran como punibles para considerarlos faltas técnicas en 1952, se les une uno más en 1980, y es el siguiente:

- En caso de que un jugador se agarre del aro se le pitará falta técnica, la cual tendrá su castigo correspondiente.

Hoy en día continúan las mismas acciones comentadas anteriormente.

Comentario:

Como vemos a lo largo de la evolución de la falta técnica, se ve cada vez más un mayor interés por el respeto al árbitro, y una mayor definición en la conducta de los jugadores.

Donde se pone verdadero hincapié es en la penalización pues al principio, al señalar este tipo de faltas, solamente se penalizaba con un tiro libre

y hoy, en caso de jugadores de campo alcanza hasta los dos. Por ejemplo en el caso de una falta técnica al entrenador, puede darse una jugada de tres puntos, en circunstancias normales, que serían: un punto por el tiro libre y dos puntos más al poner el balón en el centro del campo, y por supuesto terminando la jugada en canasta. No encontramos definido en el reglamento a qué falta técnica se le da más importancia, si a la que comete el entrenador o a la que comete el jugador, aunque en el reglamento elaborado ultimamente, si al entrenador se le pitan tres faltas técnicas (también a su ayudante o seguidores de equipo) será expulsado del terreno de juego. Como vemos, se da la circunstancia de que al jugador se le puede expulsar por faltas personales y por faltas técnicas, y al entrenador solamente por faltas técnicas.

II.- Falta personal:

Según el reglamento de 1930, el jugador será sancionado con falta cuando:

- Detiene zancadillea, empuja o carga a un contrario, con o sin pelota.
- Bloquea al contrario.
- Emplea brusquedades.
- Carga a un contrario de forma que crea un contacto personal.
- Esterba al contrario en un salto entre dos.

Estas acciones se penalizaban con dos tiros libres cuando la infracción se cometía contra el jugador que estaba tirando a cesto. Además la canasta contaba si al sonar el silbato, el balón ya había salido de las manos y entraba en el cesto.

Si eran dos los jugadores que hacían falta a la vez a otro que tiraba a cesto, se concedía un tiro libre por cada falta, y se contaba una falta para cada jugador; si esta misma falta eran hechas sobre un jugador que no estaba tirando, solamente se concedía un tiro libre.

El jugador tenía que abandonar el campo cuando ya llevaba cometidas cuatro faltas personales, pudiendo ser expulsado antes si las faltas cometidas eran graves.

Además de lo indicado anteriormente, en 1933, el reglamento dice que si un jugador va botando y carga contra un contrario, la falta será del que bota y en caso de que los dos sean infractores, el de mayor culpa será el que efectúa el regate.

Lo que desaparece en esta fecha es que si al jugador que estaba tirando se le cometía falta, y fallaba el tiro se le concedían dos tiros libres, y en caso de que la metiese, se le concedía un tiro libre. En el caso de falta múltiple sobre un contrario que tira, se le concedían tantos tiros libres como faltas existiesen.

Hacia 1934, se especifica que si en un salto entre dos los jugadores entran en contacto de forma

correcta, no hay falta personal.

En 1949, en el caso de falta múltiple, se le conceden unicamente dos tiros libres al jugador.

En 1952, cuando la falta que se le hace al jugador es de un sólo tiro libre, éstos pueden verse aumentados si ha habido conducta antideportiva. A partir de esta fecha, el cupo de faltas por cada jugador aumenta a cinco.

Vuelve a aparecer en estas fechas el caso de falta múltiple sobre un jugador que está en acción de tirar, de forma que se le concederán tantos tiros libres como faltas le hayan hecho.

También aparece aquí el caso de que si el árbitro pita falta a un jugador que la comete sobre otro, pueden valer los puntos si éste último está en acción de tirar y aún no ha salido el balón de sus manos.

En este reglamento se especifica más cuando el jugador que bota hace personal, de forma que el jugador que va botando, adelanta su cabeza y hombros con respecto al defensor y a partir de este momento se da contacto personal, la responsabilidad cae de lado del defensor.

También se define que en caso de que se produzca una pantalla por un jugador que no tiene interés por jugar el balón, y se produzca una carga, o no se puede evitar, la responsabilidad cae del lado del jugador que efectuó la pantalla.

Considera la falta intencionada cuando sin ju-

garse el balón, se contacta con el contrario deliberadamente, teniendo o no posesión del balón. Esta falta se le considera intermedia entre la falta personal y falta descalificante; si es reincidente de forma voluntaria, puede ser expulsada.

Las penalizaciones se definen de las siguientes formas:

- En caso de hacerle la falta al jugador que no tira, se le apunta al infractor y se pone el balón en juego en el lateral a la altura de donde se cometió.
- En caso de que la falta se le haga al jugador que tira, habrá dos posibilidades, a) si al tirar mete el balón en el aro, se sigue el juego normal sin conceder ningún tiro libre; b) si al tirar no introduce el balón se le conceden dos tiros libres.
- En caso de falta intencionada, siempre se le conceden al jugador dos tiros libres salvo que, estuviese tirando y la metiese, en cuyo caso no habría derecho a tiros libres.
- En caso de doble falta, no habrá tiros libres, sino que se le anota la infracción a cada jugador, y se pone el balón en juego mediante un salto entre dos intervinientes los dos jugadores que cometieron la infracción.

- Cuando lo que se produce es falta múltiple, la acción a seguir es anotarle una a cada jugador de los que la cometieron; y al jugador objeto se le conceden dos tiros libres si no metió canasta durante la infracción, pero en caso de meter canasta, el juego sigue con saque de fondo.
- Cuando se produce falta doble y múltiple a la vez, la acción a seguir es como en la falta múltiple, pero se les anotan faltas a todos los infractores.
- Cuando se produzca falta en situaciones especiales, se le anotará al infractor o infractores, y en caso de que sean más de una falta se llevará a cabo la que tenga más gravedad, evitando siempre conceder dos tiros libres y posesión de balón.

Hacia 1964, se indica en el reglamento que puede cometerse falta personal cuando el balón está muerto.

Desde 1972, se incluye en el reglamento el derecho de opción, mediante el cual, cuando a un equipo se le conceden dos tiros libres, puede elegir el capitán de su equipo entre lanzarlos o bien sacar de banda, en cuyo caso efectuará el saque desde la banda a la altura del centro del campo. Sin embargo, si la decisión del capitán se demora, entonces se lanzarán los tiros libres; en caso de

que se pida tiempo muerto con ocasión de la falta, el capitán tomará la decisión antes de se efectue el tiempo muerto, manteniéndose esta decisión; si no hace uso del derecho de opción, este se mantiene hasta despues del tiempo muerto. Esta misma situación se da en caso de cambio. El derecho de opción no existe en caso de tener que lanzarse uno o dos tiros libres y además se tenga posesión de balón despues de estos.

A partir de 1976, en caso de que se cometa falta contra un jugador que está tirando, este tiene derecho a un tiro libre si el balón entró, en caso de que falle, se le concede la jugada llamada tres por dos; esta jugada es la posibilidad de lanzar tres tiros libres si comete un fallo y no entran alguno de los dos primeros, en caso de que el fallo se produzca por violación del jugador que tira o por un compañero de este mientras efectua cualquiera de los dos primeros tiros, no tendrá derecho a un tercero.

Tambien a partir de esta fecha se introduce el cupo de 10 faltas por equipo en cada tiempo; es decir, que si un equipo en un tiempo comete más de 10 faltas entre personales y técnicas durante el juego, a partir de la décima al equipo se le castigará con dos tiros libres en caso de cometerlas sobre un jugador que no este tirando. En caso de cometerlas sobre un jugador que está tirando, se mantiene la jugada de tres por dos.

Dentro de esta norma se sigue dando el derecho de opción. En caso de que la falta se cometa sobre un jugador que no tiene el balón, siempre que no sea intencionada o múltiple, se sacará todas las veces de banda.

En 1980, se varia la circunstancia de cometer violación durante los tiros libres en una jugada de tres por dos, de forma que la jugada de tres por dos se mantiene en todas las faltas que se produzcan sobre un jugador que esté tirando y falle en su intento.

Además, se introduce una reducción en el cupo de faltas para un equipo durante cada tiempo, de diez faltas se reduce a ocho, manteniéndose lo dicho anteriormente sobre diez.

Las definiciones de bloqueo, agarrar, pantalla, etc, se ha mantenido siempre igual por el reglamento, así tenemos:

- Bloqueo, es el contacto personal que impide que un jugador contrario, que no tiene control de balón, se desplace.
- Agarrar, es un contacto personal con un contrario mediante el cual se interrumpe su libertad de movimientos.
- Cargar, es un contacto personal que se produce cuando un jugador, independientemente de que tenga balón o no, se hace paso bruscamente produ-

ciendo un contacto con su oponente.

- Pantalla, es tratar de evitar que un contrario que no posee el balón, alcance la posición que le interesa.

Comentario:

En la evolución de esta regla, vemos una mayor fluctuación de la penalización, que de la falta personal en sí. Así, al principio cuando se le hacía falta a un jugador que no estaba tirando se le concedía un tiro libre, y además se daba la circunstancia de que hace bastantes años pasaba lo que ahora, es decir, que el jugador que estaba tirando metía canasta y si se le hacía falta personal, se le concedía un tiro libre. Creemos que la evolución normal nos llevará a aquel punto inicial de partida es decir, que cuando se cometa falta personal a un jugador que no esté tirando se le concedan dos tiros sin necesidad de que el equipo contrario tenga un mínimo de faltas cubiertas en su cómputo particular.

Nos encontramos ahora con la jugada del tres por dos; es la posibilidad de darle al jugador un tiro extra si falla cualquiera de los dos primeros en los que hasta ahora se consideraban como tiros normales. Pensamos que esto lleva consigo un intento de evitar personales, evitar defensas duras, y de facilitar el ataque, pues tanto en este caso como en el anterior, de ofrecer un tiro libre al jugador objeto de falta, y ha conseguido dos puntos, ofrece la oportunidad de que los atacantes provoquen esta situación.

El aumento del cupo de faltas individuales no ofrece mucha importancia, puesto que se ofrece el aumento de una falta.

En el caso de que la doble falta haya evolucionado a que se produzca un salto entre dos sin que haya que realizar tiros libres, es un hecho acertado, puesto que los dos cometen falta y no tratan de meter canasta.

Creemos que en el caso de falta múltiple, la idea original era más acertada, es decir, que se tirasen tantos tiros libres como jugadores hicieran esta falta, de esta forma se favorecería el ataque.

El derecho de opción, lo consideramos una situación normal de juego, pues un equipo tiene el perfecto derecho de conseguir dos puntos de la forma que crea y no que esta posibilidad se la tenga que dar el reglamento. Hemos observado, que hacia finales de los años cuarenta, ya existía una especie de derecho de opción, de forma que si un jugador tenía que lanzar un solo tiro libre, se le dejaba un tiempo prudencial (cinco segundos), para que decidiera si lo tiraba o lo sacaba de banda; si era más de un tiro libre, este derecho de opción sólo se refería al último tiro libre; con esta posibilidad se le daba demasiada ventaja al ataque, no considerándola conveniente, pues se podían dar situaciones de tirar un tiro, y luego retener el balón hasta volver a provocar otra personal y volver a tener otro derecho de opción.

El hecho de que a partir de 1976, se pusiera un cupo de faltas personales por equipos, y que más adelante se redujera, es para evitar posibles endurecimientos del juego. Pero con esta disminución del cupo de faltas por equipo, lo que se obtiene es una posible ralentización del mismo, ya que se dan situaciones en las que haya que atravesar todo el campo para lanzar tiros libres por una falta que se cometió lejos del aro.

REGLAS POSTERIORES A LAS PRIMERAS DECADAS DEL
BALONCESTO ESPAÑOL.

I.- Situación de jugadores y árbitros:

Esta regla se introduce a partir de 1952, con ella se trata de determinar la posición que ocupa el jugador, con respecto al lugar que ocupa en el suelo, ya sea en el interior del campo o bien sobre las líneas límites. Cuando un jugador salta, en el aire tiene la misma situación que si estuviera en el suelo, correspondiéndole el último lugar desde donde batió.

Esta situación es igual para jugadores que para árbitros, de forma que si el balón toca al árbitro, es como si tocase al suelo que éste ocupa.

Comentario:

Con esta norma, se introduce que un jugador que ha saltado desde dentro del campo, y no ha tocado ninguna parte exterior de dicho campo, puede introducir un balón que sale del terreno de juego, pero todavía no está fuera de él puesto que no ha tocado ninguna parte exterior del campo.

II.- Regla de los tres últimos minutos.

En 1952, se contempla el artículo de los tres últimos minutos correspondientes a la segunda parte del partido, y los apartados que se incluyen en esta regla continúan durante los siguientes periodos extras, en caso de que existieran.

Los apartados que tiene dicha regla son los siguientes:

- El reloj oficial del partido se para cada vez que el árbitro haga sonar el silbato.
- Se conceden dos tiros libres por cada falta personal, esté tirando el jugador o no, excepto en los casos de falta doble o falta técnica.

Esta regla no ofrece modificaciones hasta el año 1960 en el cual en el ciclo 1960-1968, en lugar de ser para los tres últimos minutos, son para los cinco últimos.

A partir de 1968, la regla se vuelve a definir, manteniéndose los mismos apartados que en su origen y a los que se introducen dos más:

- El derecho de opción en las faltas personales y faltas técnicas respecto a los tiros libres, cometidas por jugadores de campo.
- Se aplica la regla de los diez segundos para pasar del campo de defensa al de ataque.

Después de este ciclo, desaparece esta regla.

Comentario:

Pensamos que es lógico que desaparezca esta regla, y su contenido se aplique a toda la duración del partido, y no solamente a ese intervalo de tiempo tan reducido.

III.- Balon en juego:

A partir de 1960, el balón se considera en juego en las distintas situaciones:

- Cuando después de encontrarse en la máxima altura en un salto entre dos, es tocado por un jugador.
- Cuando el árbitro entrega el balón a un jugador para que lance los tiros libres.
- Cuando se saca de banda, y toca a un jugador que se encuentra dentro del terreno de juego.

Después de 1972, la definición de balón en juego es la siguiente:

- Cuando el árbitro se sitúa con el balón entre dos jugadores que van a efectuar un salto entre dos.
- Cuando va a entregar el balón a un jugador para un tiro libre.
- Cuando se le da el balón a un jugador ~~ya~~ que saca de banda.

Por lo tanto, lo que en 1960 se definía como balón en juego, a partir de esta fecha se define como balón vivo, quedando la definición actual de balón en juego como se define en 1972.

Comentario:

Lo único de resaltar en esta evolución, es el cambio de definición en uno y otro concepto.

IV.- Reanudación del tiempo de juego, y cómo se reanuda.

En 1960, el reloj del partido se pone en marcha, cuando el árbitro da la señal, y en caso de no darla, el cronometrador está facultado para ponerlo en marcha, a no ser que el árbitro indique que el juego todavía está suspendido.

El momento de poner el reloj en marcha es en los siguientes casos:

- En un salto entre dos, cuando el balón es tocado por alguno de los saltadores después de que el balón haya alcanzado su máxima altura.
- En el último tiro libre fallado cuando evidentemente el balón no va a entrar.
- En un saque de banda cuando el balón toca a un jugador de campo.

La única variación que se ha efectuado en estos puntos, ha sido en 1972, y en el caso de tiro libre, último, fallado, tras el cual el reloj oficial se pone en marcha cuando el balón es tocado por un jugador del terreno de juego. Estas normas tienen vigencia hasta hoy en día.

La forma de poner el balón en juego después de que el balón quedase muerto, también se define en aquellas fechas, y se da en los siguientes casos:

- Si un equipo tiene posesión de balón cualquier jugador de éste, lo pone en juego desde la banda y a la altura de donde el balón quedó muerto.

- En caso de que no exista posesión de balón, el juego se reanuda con un salto entre dos.
- En caso de falta que no implique tiros libres, el balón se le da a un jugador del equipo sobre el que se comete la falta para que saque de banda a la altura donde se cometió la infracción.
- En caso de falta que lleve consigo tiros libres, el juego se reanuda después de dichos lanzamientos.

Se la característica, de que en caso de que el balón se tenga que poner en juego en la pista trasera de un equipo, por ese equipo, y no sea por falta personal, el balón no lo tiene que tocar el árbitro, pero si en su pista delantera.

En caso de canasta convertida, a partir de 1960 se dice, que cualquier jugador contrario puede poner el balón en juego detras de la línea de fondo, y en cualquier punto, siempre que no tarde más de cinco segundos en poner el balón en juego, contando desde que cogió el balón. Además se le añade la posibilidad de poder pasar a otro compañero que se encuentre detrás de dicha línea, dentro del tiempo límite y no comete violación.

Comentario:

Estamos de acuerdo con lo que dice el reglamento en estos casos, pero en caso de que un equipo ten-

ga que sacar de banda en su campo delantero, sea por la circunstancia que sea, tenga que ser tocado antes por el árbitro, da una posible lentitud al juego y la posibilidad de dejar restablecerse a la defensa.

CONCLUSIONES.

La evolución de las reglas, bajo nuestro punto de vista, ha permitido un acercamiento entre el reglamento y el juego. Observamos que el reglamento trata de equilibrar el ataque sobre la defensa y viceversa, aunque existe un ligero desequilibrio en favor al ataque.

En las conclusiones parciales que hemos realizado a lo largo de este trabajo de investigación, se ofrecen algunas alternativas para provocar este acercamiento del reglamento al juego.

Las conclusiones que, a nuestro parecer, creemos más importantes son:

- Los cambios, se tendrían que efectuar sin necesidad de que el balón estuviese muerto, siempre y cuando hubiese una zona determinada para ello, y estuviese bien controlado por los jueces auxiliares.
- Disminución de los tiempos para los saques de banda y fondo.
- Disminución del tiempo en la regla de los 30 segundos, de forma que se diese una mayor rapidez al juego.
- Disminución del tiempo para llevar el balón desde el campo de defensa al de ataque, viéndose favorecido con ello

la acción defensiva.

- Disminución del número de tiros libres en caso de faltas en acción de jugadores que tiran a cesto.
- Aumento del cupo del número de faltas para cada equipo y en cada tiempo, en lugar de ocho faltas que fueran diez.
- Evitar que el balón sea tocado por el árbitro en cualquier situación de saque de banda, excepto en los casos de falta personal o tiempo muerto registrado.

FE DE ERRATAS

Página	En lugar de:	Corresponde:
5	.línea delgado	.línea delgada
7	.en esta salto	.en este salto
7	.que se está divi- dido	.que si está divi- dido
8	.base manor	.base menor
11	.alguín	.algún
12	.cansta en tres parte	.canasta en tres partes
21	.tiempo del pre- vistos	.tiempo del pre- visto
26	.hací difícil	.hacía difícil
30	.puntos muertos	.tiempos muertos
32	.en caso de ca- nsta	.en caso de canasta
39	.balón se quda	.balón se queda
41	.iba detrimento	.iba en detrimento
48	.quera botar .erectuará .ejcutar es ac- ción	.quiera botar .efectuará .ejecutar esa ac- ción.
57	.si le jugador	.si el jugador
72	.sin que hay	.sin que haya

GRAFICOS DE LOS
DISTINTOS
CAMPOS.

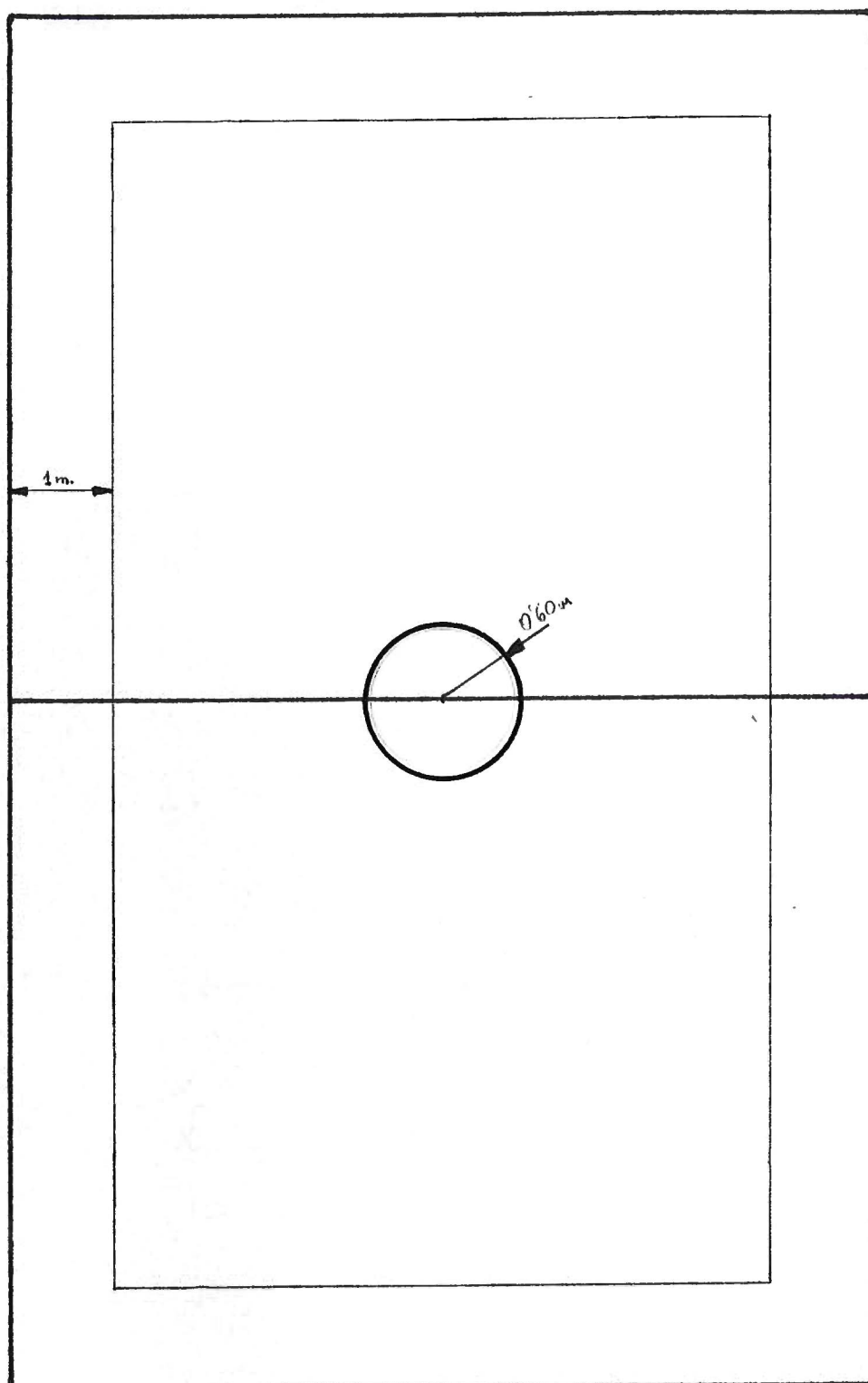


FIGURA 1.

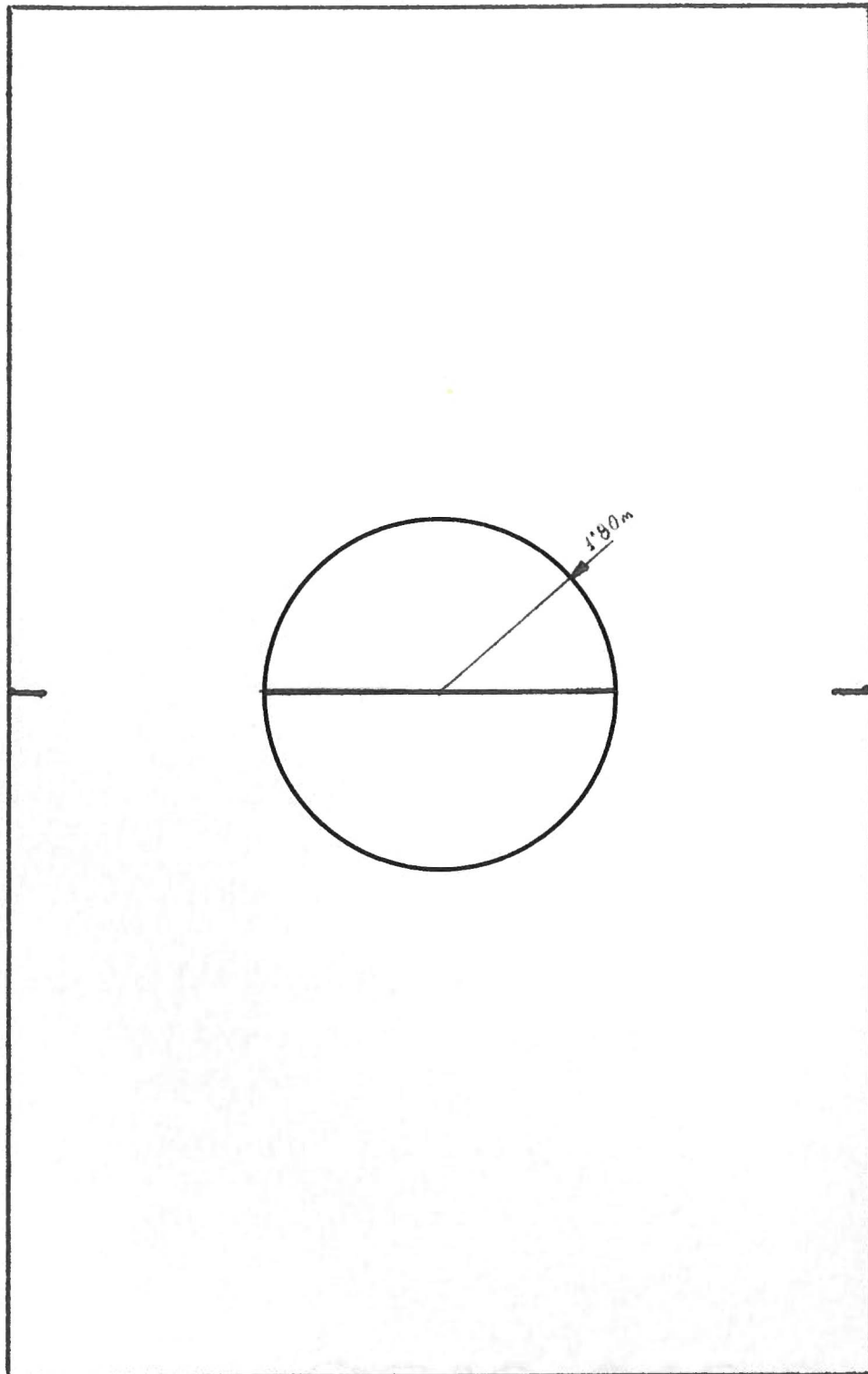


FIGURA 2

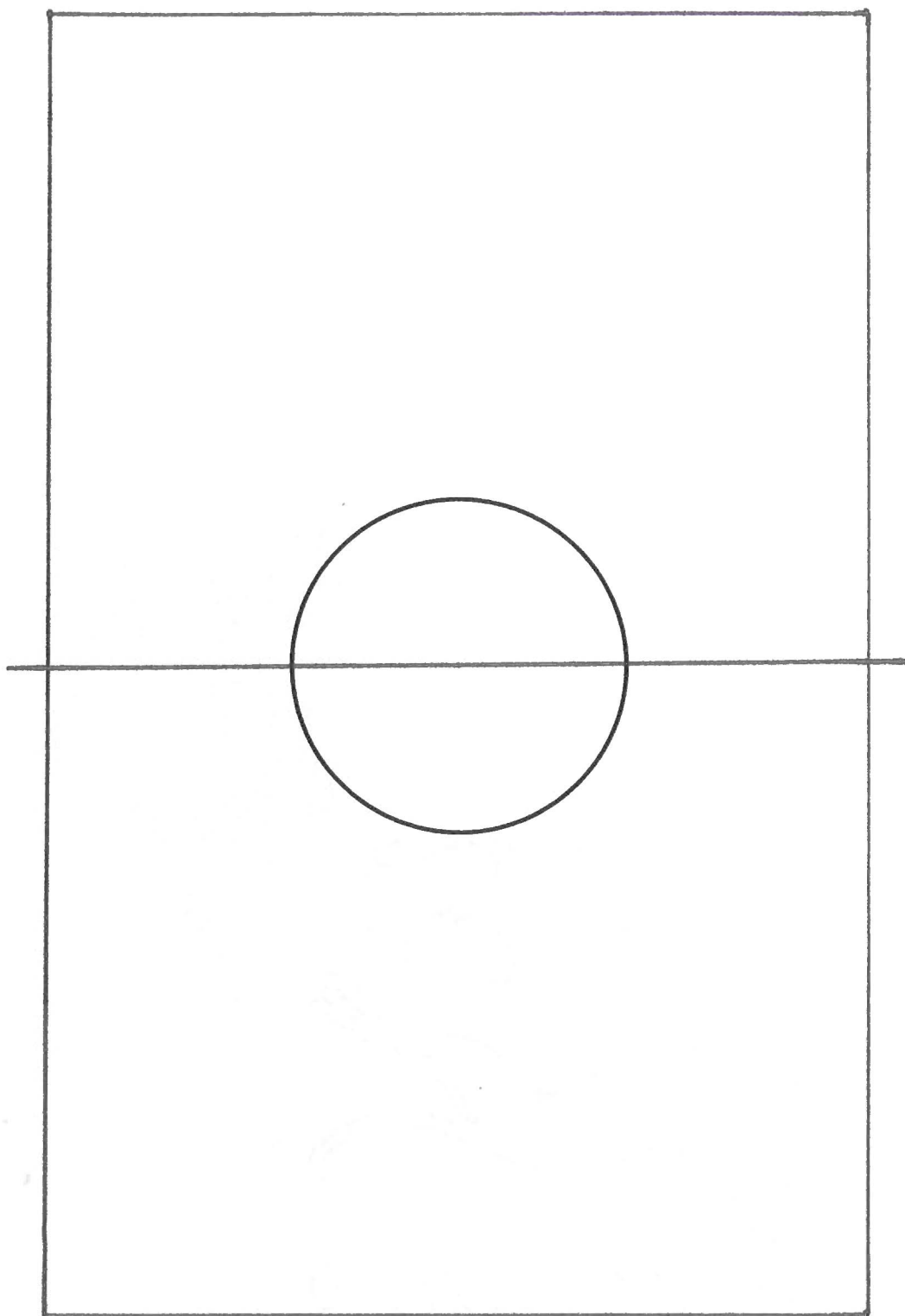


FIGURA 3

FIGURA 4

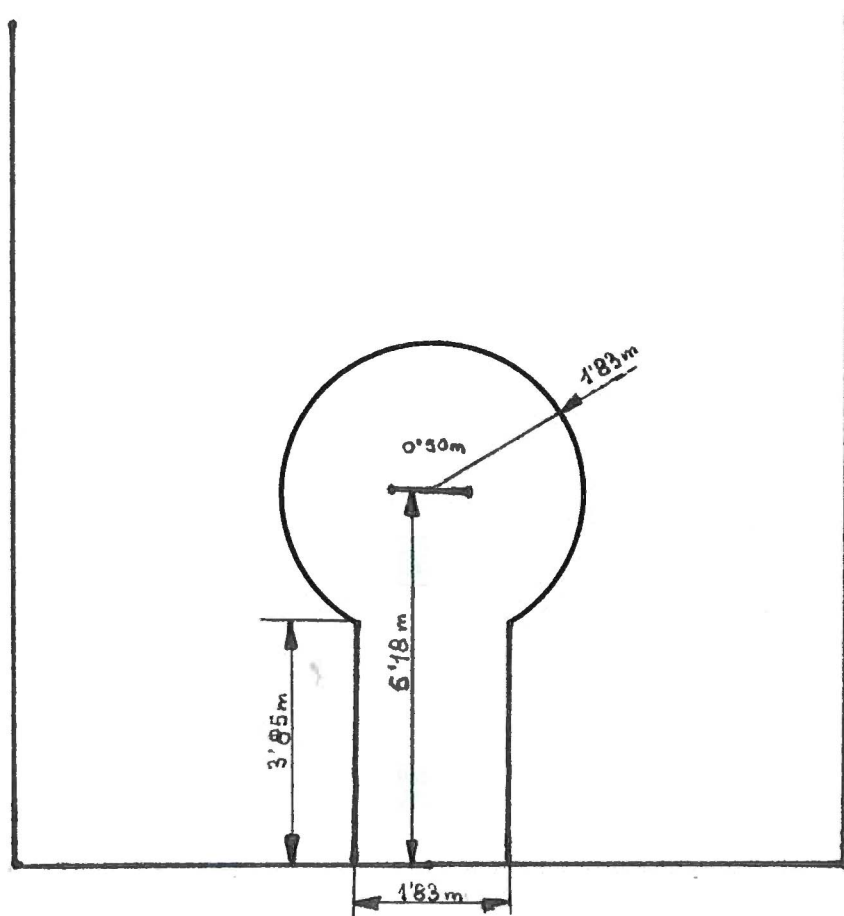
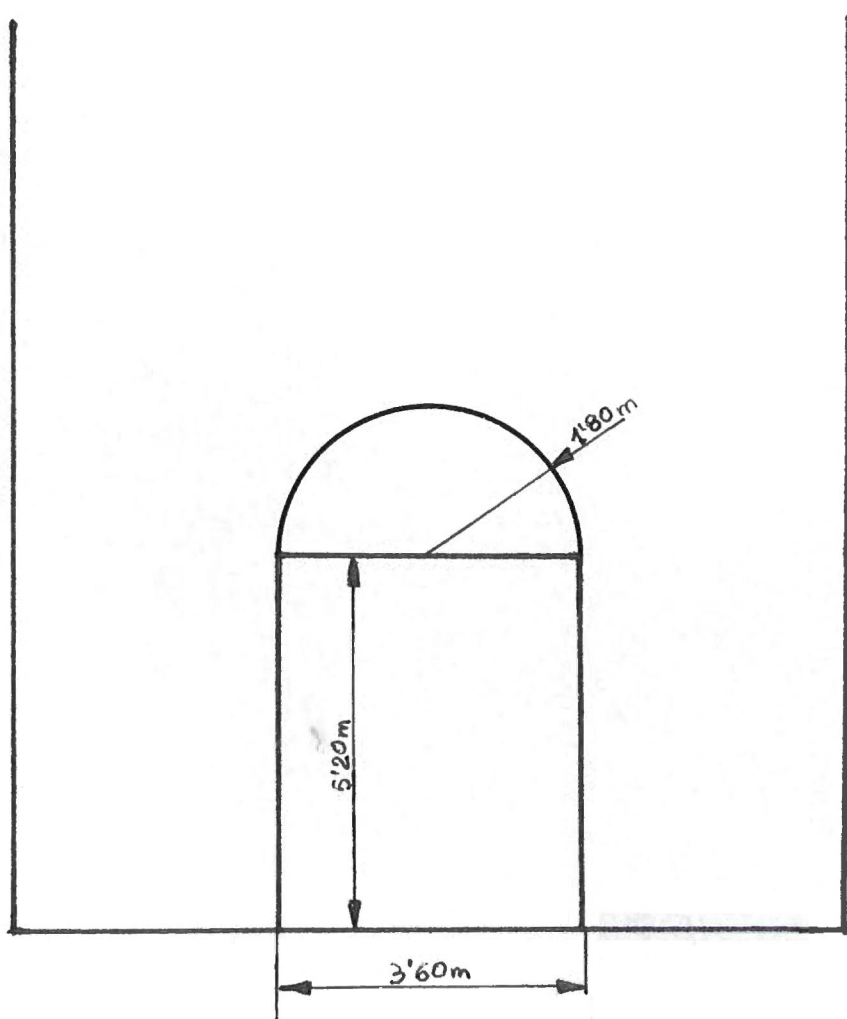


FIGURA 5



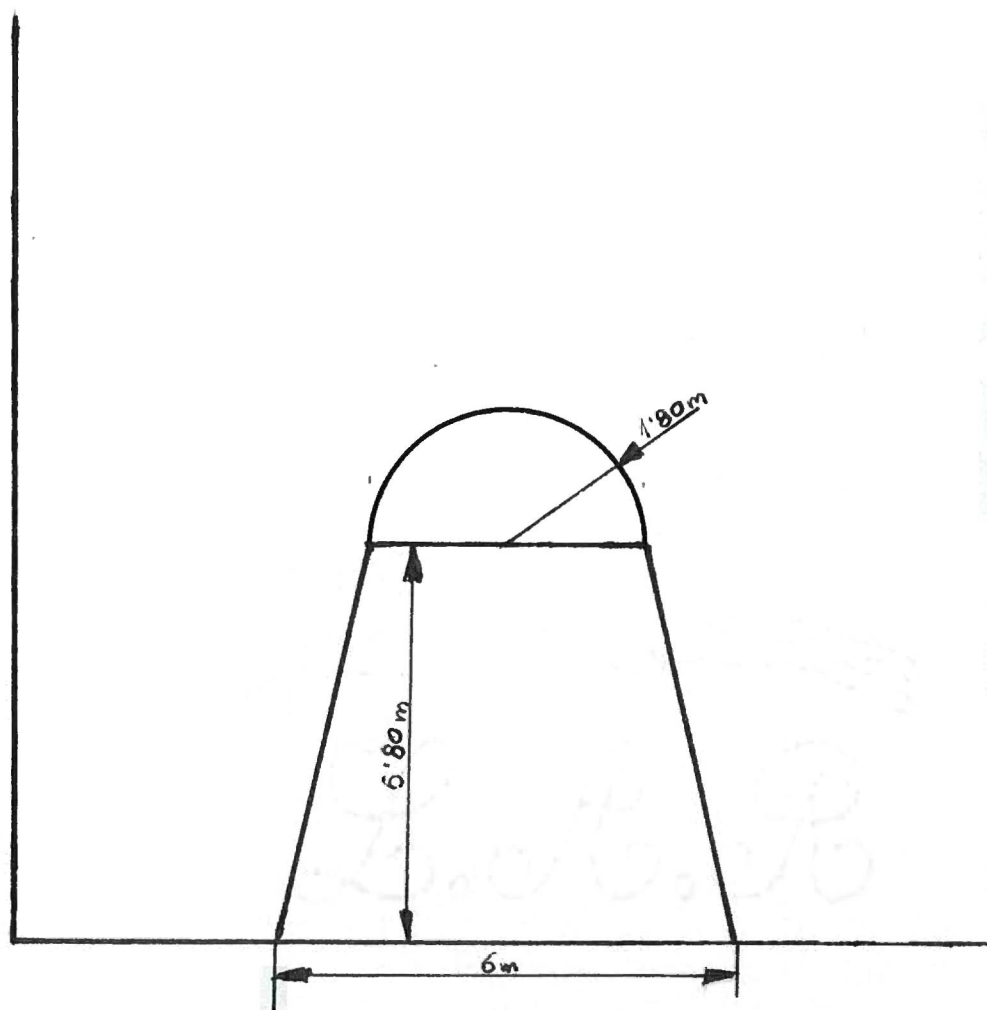


FIGURA 6

FIGURA 7

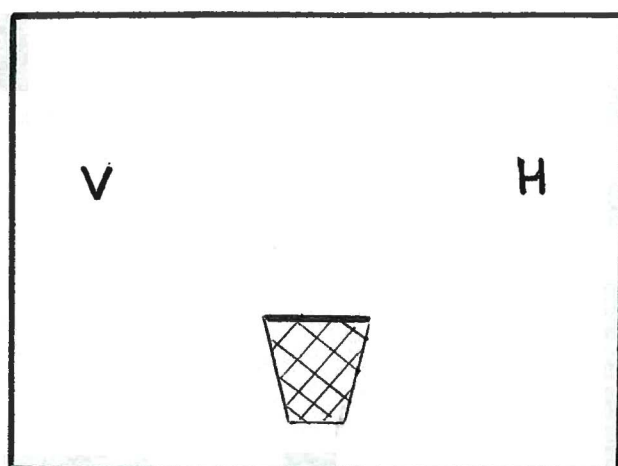


FIGURA 8

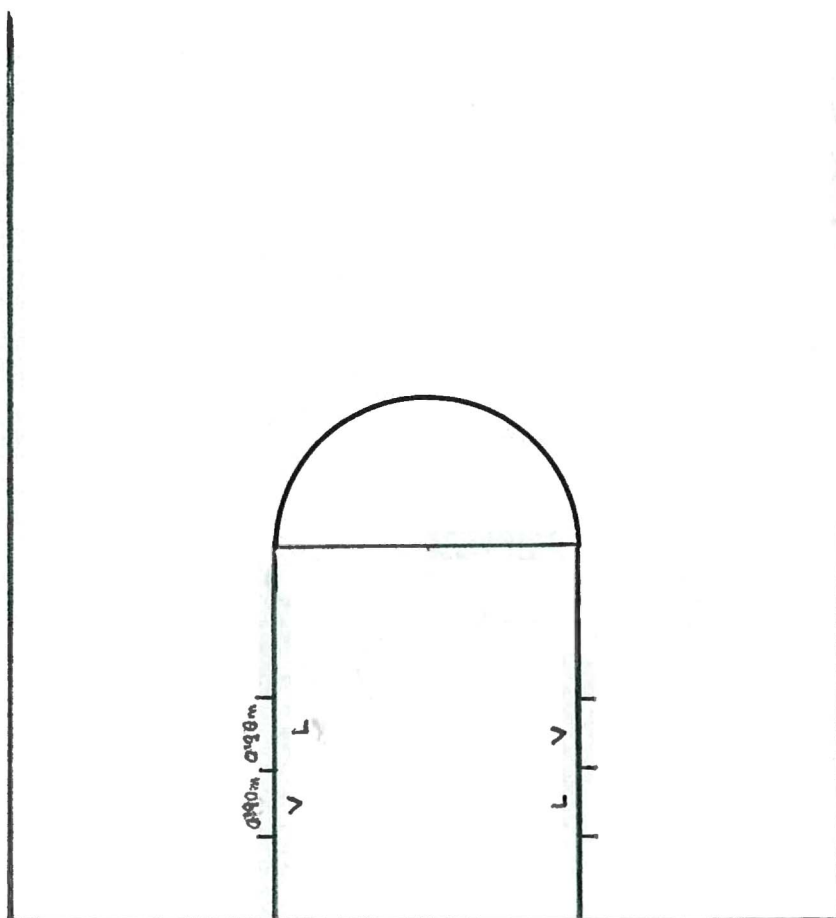


FIGURA 9

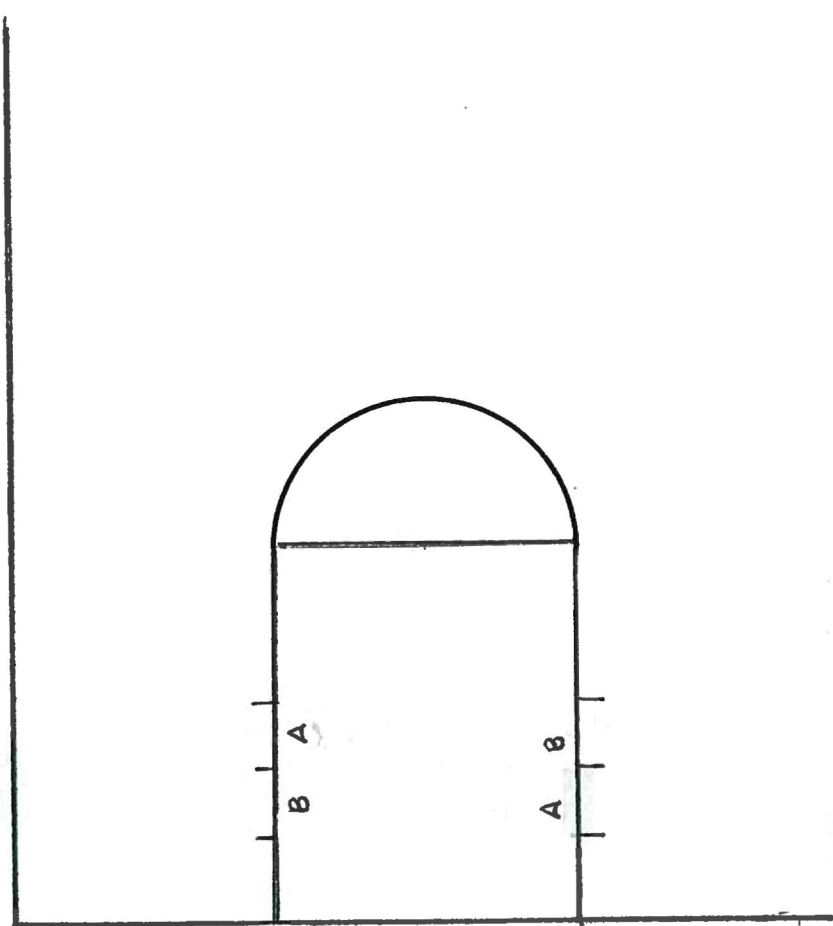


FIGURA 10

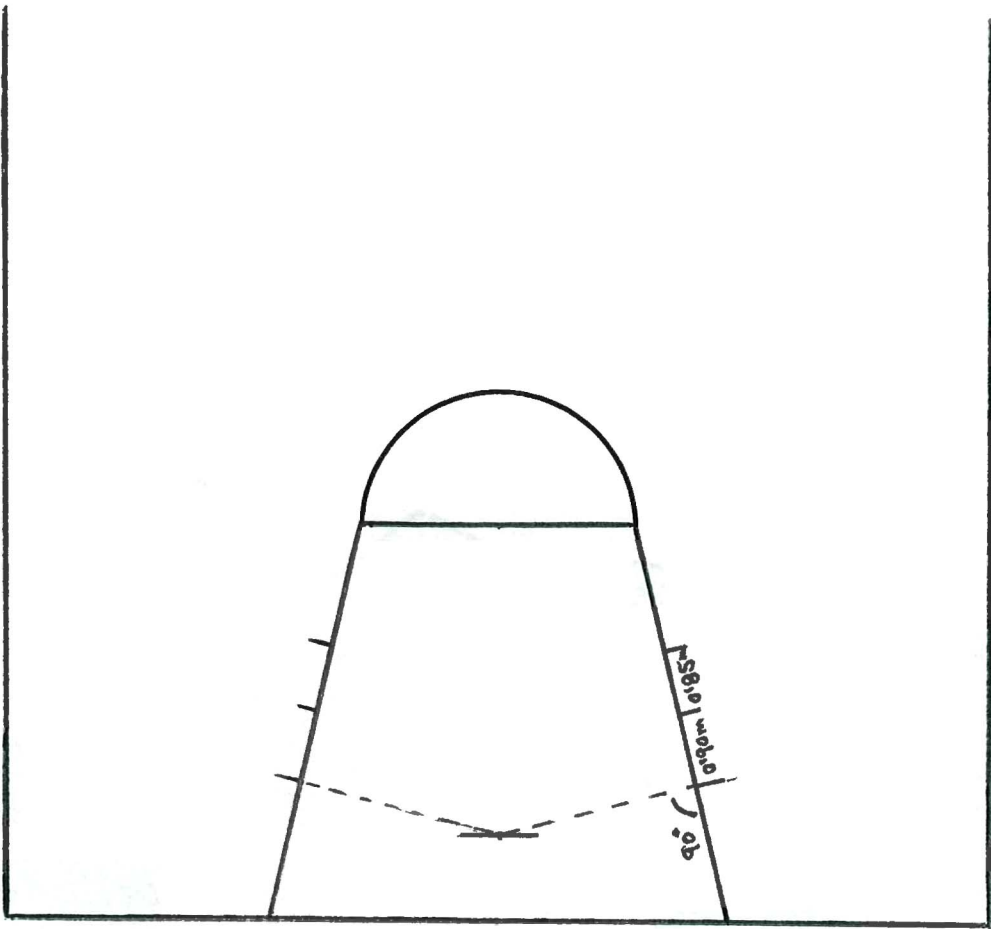


FIGURA 11

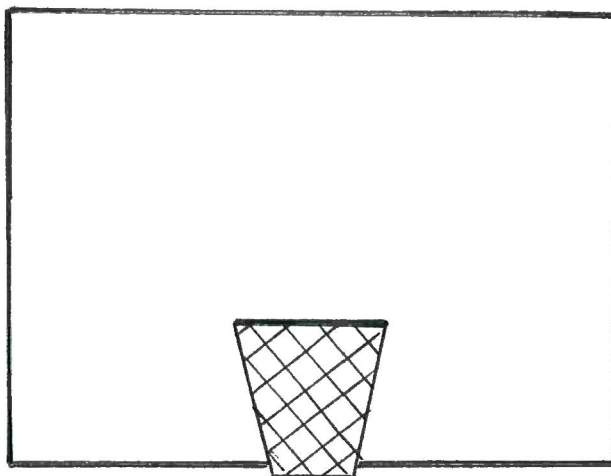


FIGURA 12

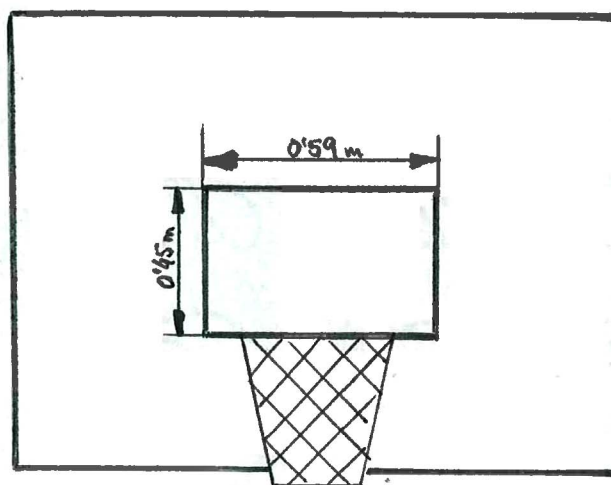


FIGURA 13

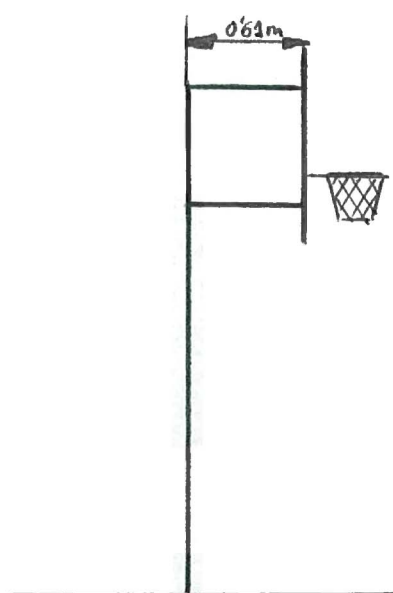
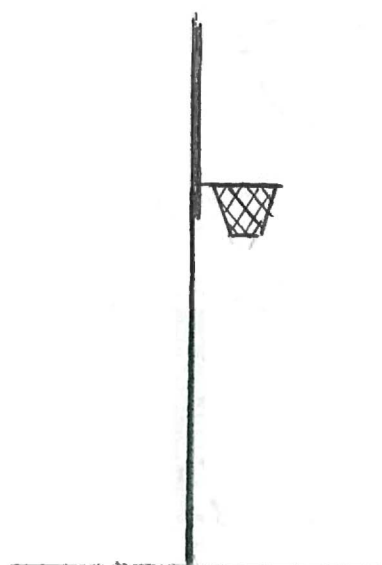


FIGURA 14



B I B L I O G R A F I A

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO.

Reglamento Oficial. 1930. Contiene un anexo editado el 12 de Junio de 1933.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas. 1934.

NATIONAL BASKETBALL COMMITTEE OF THE U. S. A.
AND CANADA.

Reglamento de Baloncesto por la Federación Española de Baloncesto. 1935.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas pertenecientes a la Asamblea de Abril en 1935.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Estatutos y reglamento. 1936.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas válidas entre Agosto de 1936 y hasta 1940.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Estatutos y reglamento. 1936.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas Oficiales del Baloncesto. 1941.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Estatutos y reglamento. 1941.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglamento de Baloncesto, por la Escuela
Central de Educación Física de Toledo. 1940.

NATIONAL BASKETBALL COMMITTEE OF THE U. S. A.
AND CANADA

Federación Nacional. 1948.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Nuevas reglas en Baloncesto. 1949.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas válidas hasta el 31 de Diciembre de 1952.

REGLAMENTOS

Reglamentos oficiales de Baloncesto. 1953.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Reglamento de las Federaciones Regionales.
1953.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Modificaciones al reglamento. 1952.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Estatutos y Reglamento. 1956.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Reglamento de sanciones. 1959.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas. 1962.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas oficiales del juego. 1960.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Reglamento provisional. 1962.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas válidas. 1964.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas oficiales. 1968.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Reglamento. 1970.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas oficiales del Baloncesto. 1972.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Reglamento. 1975.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas oficiales de Baloncesto. 1976.

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO AMATEUR

Reglas oficiales de Baloncesto. 1980.

HANSENNE, Manel

El Baloncesto. Ed. COE. 1965.